

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公表特許公報 (A)

(11)特許出願公表番号  
特表2003-529135  
(P2003-529135A)

(43)公表日 平成15年9月30日(2003.9.30)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup> 識別記号  
G 0 6 F 17/60 1 4 6  
3 3 6  
Z E C

F I  
G O 6 F 17/60 1 4 6 C  
3 3 6 Z E C

### テーマコード\*（参考）

審查請求 未請求 予備審查請求 有 (全 269 頁)

(21)出願番号	特願2001-542009(P2001-542009)
(86) (22)出願日	平成12年12月4日(2000.12.4)
(85)翻訳文提出日	平成14年5月31日(2002.5.31)
(86)国際出願番号	PCT/US00/32850
(87)国際公開番号	WO01/041025
(87)国際公開日	平成13年6月7日(2001.6.7)
(31)優先権主張番号	60/169,184
(32)優先日	平成11年12月6日(1999.12.6)
(33)優先権主張国	米国(US)

(71) 出願人 オーディーエス プロパティーズ, イン  
コーポレイテッド  
アメリカ合衆国 カリフォルニア 90062,  
ロス アンジェルス, ウエスト オリ  
ンピック ブールバード 12421

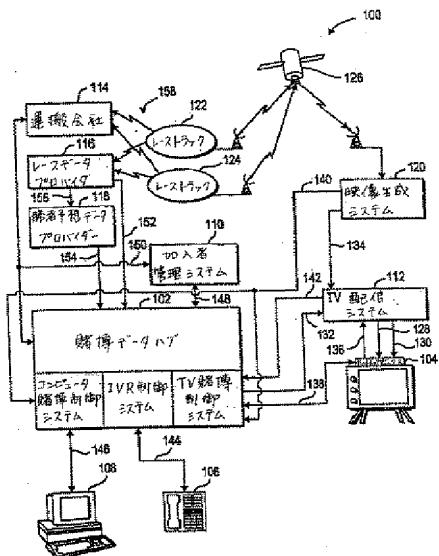
(72) 発明者 マーシャル, コニー ティー.  
アメリカ合衆国 オクラホマ 74401,  
マスコギー, エス. ウッドランド 口  
ード 2991

(74) 代理人 弁理士 山本 索櫻 (外2名)

(54) 【発明の名称】 双方向賭博のためのシステムおよび方法

(57) 【要約】

本発明は、双方向賭博のためのシステムおよび方法である。これらのシステムおよび方法の好適な実施形態は、以下のものを取り入れる：すなわち、賭け、賭博イベントおよび賭博アカウントに関するデータの流れを制御し、様々なユーザインターフェース（例えば、グラフィカルユーザインターフェースおよび双方向音声応答インターフェース）の利用を容易化する賭博データハブ。例えば、本発明のユーザは、テレビセットトップボックス、コンピュータ、電話および／または他の任意の適切なデバイスを用いることができる。賭博データハブと通信する際、テレビセットトップボックスは好適には二方向ケーブルシステムを用い、コンピュータは好適にはコンピュータネットワークを用い、電話は好適には電話ネットワークを用いる。しかし、これらはそれぞれ、賭博データハブとの通信を行う際、任意の適切なメカニズムまたはメカニズムの組み合わせを用いてもよい。



**【特許請求の範囲】**

【請求項1】 レースオッズの表示を提示する工程であって、該表示は、該レースにおける全走者よりも少ない走者の任意の時点におけるオッズを示す、工程と、

該表示中に示されているオッズを経時に回転させて、該レースにおける全走者が時間ウィンドウ上に表示される工程と、

を包含する、双方向賭博のための賭博インターフェースを提示する方法。

【請求項2】 双方向賭博のための方法であって、

選択した複数のレースの賭けをユーザから受信する工程と、

該複数のレースの賭けに基づいて、複数のレースに関する馬の選択を表示する工程と、

該複数のレースの賭けについて該ユーザが選択した馬を注文として受信する工程と、

を包含する、方法。

【請求項3】 双方向賭博のための方法であって、

双方向賭博システムにおいて複数のプレーヤを選択した結果をユーザから受信する工程と、

該ユーザが各プレーヤの認可ステータスをトグルすることをイネーブルして、各プレーヤを認可するかまたは認可しない工程と、

該プレーヤが認可された場合、該ユーザが各プレーヤをオンまたはオフにトグルすることをイネーブルする工程と、

プレーヤが認可されなかったかまたはオフにされた場合、利用可能なプレーヤのリスト中に該プレーヤが引き続き現れないようにする工程と  
を包含する、方法。

【請求項4】 双方向賭博のためのユーザインターフェースを提供する方法であって、

デフォルトの賭けを選択した結果をユーザから受信する工程と、

該ユーザの代わりに該デフォルトの賭けを自動設定する工程と、  
を包含する、方法。

【請求項5】 トランクの選択を前記デフォルトの賭けのデフォルト設定として受信する工程をさらに包含する、請求項4に記載の方法。

【請求項6】 賭けタイプの選択を前記デフォルトの賭けのデフォルト設定として受信する工程をさらに包含する、請求項4に記載の方法。

【請求項7】 賭け金額の選択を前記デフォルトの賭けのデフォルト設定として受信する工程をさらに包含する、請求項4に記載の方法。

【請求項8】 以前に選択されたトランクの選択を前記デフォルトの賭けのデフォルト設定として受信する工程をさらに包含する、請求項4に記載の方法。

【請求項9】 以前に選択された賭けタイプの選択を前記デフォルトの賭けのデフォルト設定として受信する工程をさらに包含する、請求項4に記載の方法。

【請求項10】 以前に選択された賭け金額の選択を前記デフォルトの賭けのデフォルト設定として受信する工程をさらに包含する、請求項4に記載の方法。

【請求項11】 レースオッズの表示を提示する制御回路であって、該表示は、該レースにおける全走者よりも少ない走者の任意の時点におけるオッズを示し、該表示中に示されているオッズを経時に回転させて、該レースにおける全走者時間ウィンドウ上に表示される、制御回路を備える、双方向賭博のための賭博インターフェースを提示するシステム。

【請求項12】 双方向賭博のためのシステムであって、  
ユーザ入力を受け取るユーザ入力デバイスと、  
複数のレース賭けの選択を該ユーザ入力の1つとして受信し、該複数のレースの賭けに基づいた複数のレースの馬の選択肢を表示し、該複数のレース賭けについての馬の選択を該ユーザが所望する任意の順序で受信する、制御回路と、  
を備える、システム。

【請求項13】 双方向賭博のためのシステムであって、  
ユーザ入力を受け取るユーザ入力デバイスと、  
双方向賭博システムにおける複数のプレーヤの選択を該ユーザ入力の一部として受信し、該ユーザが各プレーヤの認可ステータスをトグルして、各プレーヤが

認可されるかまたは認可されないようにすることをイネーブルし、該プレーヤが認可された場合、該ユーザが各プレーヤをオンまたはオフにトグルすることをイネーブルし、プレーヤが認可されなかった場合、利用可能なプレーヤのリスト中に該プレーヤが引き続き現れないようにする、制御回路と、  
を備える、システム。

【請求項14】 双方向賭博のためのユーザインターフェースを提供するシステムであって、

ユーザ入力を受け取るユーザ入力デバイスと、  
該ユーザ入力の1つとしてデフォルトの賭けの選択を受信し、該ユーザの代わりに該デフォルトの賭けを自動設定する制御回路と、  
を備える、システム。

【請求項15】 トラックの選択を受信し、該トラックを前記デフォルトの賭けのデフォルト設定として用いる制御回路をさらに備える、請求項14に記載のシステム。

【請求項16】 賭けタイプの選択を受信し、該賭けタイプを前記デフォルトの賭けのデフォルト設定として用いる制御回路をさらに備える、請求項14に記載のシステム。

【請求項17】 賭け金額の選択を受信し、該賭け金額を前記デフォルトの賭けのデフォルト設定として用いる制御回路をさらに備える、請求項14に記載のシステム。

【請求項18】 以前に選択されたトラックの選択を受信し、該以前に選択されたトラックを前記デフォルトの賭けのデフォルト設定として用いる制御回路をさらに備える、請求項14に記載のシステム。

【請求項19】 以前に選択された賭けタイプの選択を受信し、該以前に選択された賭けタイプを前記デフォルトの賭けのデフォルト設定として用いる制御回路をさらに備える、請求項14に記載のシステム。

【請求項20】 以前に選択された賭け金額の選択を受信し、該以前に選択された賭け金額を前記デフォルトの賭けのデフォルト設定として用いる制御回路をさらに備える、請求項14に記載のシステム。

**【発明の詳細な説明】****【0001】**

本願は、1999年12月6日に出願された、米国仮出願第60/169,184号によって得られる利益を主張する。本明細書中、同出願全体を参考のため援用する。

**【0002】****(発明の背景)**

本発明は、双方向賭博のためのシステムおよび方法に関する。より詳細には、本発明は、テレビセットトップボックス、コンピュータおよび／または電話を介して賭けを設定することを可能にする、双方向賭博システムおよび方法に関する。

**【0003】**

スポーツイベント（例えば、競馬、ドッグレースおよび繁駕競争）への賭博は、一般的なレジャー活動である。しかし、レースイベントに直接参加するのに不都合が生じる場合もある。全てのレースファンにとってレース場を好きなだけ訪問する時間が十分にあるわけではなく、ファンの中には、レース場への適切な交通手段を得ることが困難な者もいる。そのため、レースイベントに直接参加することのできないファンのための賭博サービスが必要とされている。

**【0004】**

場外（off-track）賭博施設は、レース場よりもアクセスするのが容易であることが多く、上記の必要性を満たそうとしてきた。しかし、賭けを設定することを望むレースファンは、場外の賭博施設へ移動しなければならない。

**【0005】**

電話を介して賭博を行うというオプションもある。電話を用いたシステムのユーザは典型的には、賭けを設定することが可能な電話アカウントを設定する。賭けを設定する際、ユーザは、タッチトーン電話上の適切なボタンを押すことにより、コンピュータ化された電話注文システムと相互作用しなくてはならない。この種類のシステムは、主に賭けを設定する際に用いられる。詳細なレース情報は典型的には、他のソース（例えば、印刷されたレースプログラム）から得られる

。

### 【0006】

テレビセットトップボックスを介して賭博を行うというオプションもある。Brennerらの米国特許第5,830,068号（本明細書中、同特許全体を参考のため援用する）に記載のように、ユーザがユーザの家庭にあるテレビセットトップボックスを用いて賭博情報を受信し、賭けを設定することを可能にするシステムは公知である。

### 【0007】

コンピュータを介して賭博を行うオプションもある。コンピュータを用いて、ユーザは、同様に賭博情報の受信および賭け金設定をユーザの家庭から行うことができる。

### 【0008】

電話、セットトップボックスおよびコンピュータを用いて賭博を行うシステムは公知であるが、公知のシステムの中で、ユーザが賭博情報の受信および賭け金設定をこれら の方法のうち1つ以上を用いて行うことを可能にする統合型賭博システムは無い。その上、電話、セットトップボックスおよびコンピュータによって賭博を行う多くの公知のシステムの場合、使用方法が困難であり、ユーザフレンドリーなインターフェースを提供していない。

### 【0009】

従って、電話、セットトップボックスおよび／またはコンピュータによるアクセスが可能な統合型賭博システムを提供する、双方向賭博を行うためのシステムおよび方法を提供することが望まれている。

### 【0010】

また、ユーザが利用可能なオプションを素早くナビゲートして賭けを設定することを可能にする使いやすいインターフェースを提供する、双方向賭博を行うためのシステムおよび方法を提供することも望まれている。

### 【0011】

さらに、熟練者賭博モードおよび初心者賭博モードの両方を提供するユーザインターフェースを提供する、双方向賭博を行うためのシステムおよび方法を提供

することも望まれている。

#### 【0012】

##### (発明の要旨)

従って、本発明の目的は、電話、セットトップボックスおよび／またはコンピュータによるアクセスが可能な統合型賭博システムを提供する、双方向賭博を行うためのシステムおよび方法を提供することである。

#### 【0013】

また、本発明の目的は、使いやすいインターフェースを提供して、ユーザが利用可能なオプションを敏速にナビゲートして賭けを設定することを可能にする、双方向賭博を行うためのシステムおよび方法を提供することでもある。

#### 【0014】

さらに、本発明の目的は、熟練者賭博モードおよび初心者賭博モードの両方を提供するユーザインターフェースを提供する、双方向賭博を行うためのシステムおよび方法を提供することでもある。

#### 【0015】

本発明は、双方向賭博のためのシステムおよび方法を提供する。これらのシステムおよび方法の好適な実施形態では、賭け金、賭博イベントおよび賭博アカウントに関連するデータの流れを制御する賭博データハブを取り入れる。本発明のユーザは、このデータにアクセスする際、テレビセットトップボックス、コンピュータ、電話および／または他の任意の適切なデバイスを用いることができる。賭博データハブとの通信を行う際、テレビセットトップボックスは好適には、二方向ケーブルシステムもしくは一方向ケーブルまたは電話帰路（backhaul）を備えた衛星システムを用い、コンピュータは好適には、コンピュータネットワークを用い、電話は好適には、電話ネットワークを用いる。しかし、これらはそれぞれ、任意の適切なメカニズムまたは賭博データハブと通信するためのメカニズムの組み合わせを用いることができる。

#### 【0016】

ユーザは、テレビセットトップボックス、コンピュータまたは、映像および／または音声提示性能を備える他の任意の適切なデバイスを用いて、賭博イベント

に結合された映像生成システムから賭博イベント映像および／または音声を受信することができる。この映像および／または音声は、任意の適切な通信ネットワーク（例えば、ケーブルまたは衛星システム、電話ネットワーク、またはコンピュータネットワーク）を介してセットトップボックス、コンピュータまたは他のデバイスに直接経路設定することも可能であり、また、賭博データハブを介して間接的に経路設定することも可能である。ユーザは、利用可能な映像および／または音声を有する賭博イベントを持つことにより、賭けを設定すると同時にまたは賭けを設定する合間に賭博イベントを見ることができる。

#### 【0017】

賭博データハブには、加入者管理システムと、1つ以上の運搬（t o t e）会社と、1つ以上のレースデータプロバイダと、1つ以上のハンディキャップ（handicapping）データプロバイダも接続される。この加入者管理システムは、双方向賭博システムのオペレータがユーザのアクセスを制御し、プレイヤーアカウントを設定および維持することを可能にする。この加入者管理システムはまた、プレーヤ賭博履歴のデータを賭博データハブに提供する。運搬会社は、賭博イベントデータを賭博データハブに提供し賭博データハブから賭け金を受け取る。賭博データハブはまた、レースデータプロバイダからの賭博イベントデータと、ハンディキャップデータプロバイダからのハンディキャップデータとをも受信する。

#### 【0018】

双方向賭博を容易化するため、本発明は、グラフィカルユーザインターフェースおよび双方向音声応答インターフェースを提供する。グラフィカルユーザインターフェースは好適には、賭博データハブにアクセスするセットトップボックス上およびコンピュータ上に提示される。これらのユーザインターフェースの好適な実施形態において、様々な賭博および情報分配機能が提供される。例えば、これらのユーザインターフェースは、熟練者賭博インターフェースおよび初心者賭博インターフェースの両方を提供する。これらの熟練者賭博インターフェースおよび初心者賭博インターフェースを用いると、熟練者および初心者が自分の持っている相対的な経験レベルに応じて賭け金を敏速かつ容易に設定することが可能

になる。熟練者インターフェースでは、複数の行からなる賭博情報が記載された1ページ分の情報を用いて、賭け金の作成（construct）を考える。熟練者インターフェースに表示される賭博情報には略称が用いられており、ユーザが情報を識別する際に不要で瑣末な情報によって煩わされることのないようにしてある。初心者インターフェースでは、複数のページ分の賭博情報を用いて、賭け金の作成を考える。初心者インターフェースに表示される賭博情報は分かりやすいレイアウトに提示されており、賭博プロセスを簡単にしている。

#### 【0019】

他の例として、ユーザインターフェースの情報分配機能を挙げると、様々なハンディキャップの表示、トラックの表示およびプレーヤ情報の表示がある。ハンディキャップ情報は、オッズ情報および配当データ情報、馬情報、調教師統計、ジョッキー／ドライバ情報およびトラック統計、熟練者コメント情報ならびにプログラム情報を含み得る。トラック情報は、選択されたトラックに関する予定データ、結果データ、ニュースデータおよび天候データを含み得る。プレーヤ情報は、プレーヤニュース、プレーヤ賭け率情報、プレーヤアカウントバランスおよびプレーヤ賭け率履歴を含み得る。

#### 【0020】

上述したように、本発明の好適な実施形態は、双方向音声応答（IVR）インターフェースも含む。これらのインターフェースは好適には、賭博データハブにアクセスする電話を介して提示される。IVRインターフェースを用いると、ユーザは、賭け金設定と、アカウントバランスの入手と、オッズの入手と、結果の入手と、ヘルプ情報の入手と、ユーザインターフェースのカスタマイズとを行うことが可能となる。

#### 【0021】

本発明の上記ならびに他の目的および利点は、以下の詳細な説明を添付の図面と共に読めば明らかとなる。図面中、同様の参照符号は同様の部分を指す。

#### 【0022】

##### (発明の詳細な説明)

本発明による双方向賭博システム100の一実施形態を図1に示す。図示のよ

うに、システム100は賭博データハブ102を含む。この賭博データハブ102は、システム100中の賭博を制御し、1つ以上のテレビセットトップボックス104と、1つ以上のユーザ電話106と、1つ以上のユーザコンピュータ108とに結合可能である。本発明のユーザは、ハブ102に結合された任意のセットトップボックス104、電話106またはコンピュータ108を用いて、賭博イベントおよび賭博アカウントに関する情報を受け取り、検索された賭博イベントについて賭けを設定することができる。賭博データハブ102は、加入者管理システム110と、1つ以上のテレビ配信システム112と、1つ以上の運搬会社114と、1つ以上のレースデータプロバイダ116と、1つ以上のハンディキャップデータプロバイダ118とにも接続され得る。

#### 【0023】

まず、本発明によるセットトップボックス104を参照する。セットトップボックス104は、データ信号および映像信号の受信と、データ信号の処理と、データ信号および映像信号の少なくとも一部の表示と、データ信号を賭博データハブ102に送信させるユーザコマンドの受信とを行う任意の適切なデバイスであり得る。例えば、セットトップボックス104は、従来のセットトップボックスであってもよく、ビデオカセットレコーダ、デジタル映像ディスクプレーヤもしくはテレビ中の回路であってもよく、または、他の任意の適切なデバイスであってもよい。

#### 【0024】

図1から分かるように、セットトップボックス104は、ハブ102からのデータ信号の受信を通信リンク132、テレビ配信システム112および通信リンク128を介して行うことができる。これらのデータ信号は好適には、賭博イベントおよび賭博アカウントに関連するデータを含む。リンク132、システム112およびリンク128を介したデータ信号の受信の代わりにまたはこれに加えて、これらの信号を通信リンク138を介して受信してもよい。

#### 【0025】

セットトップボックス104は、映像生成システム120からの映像信号の受信を、通信リンク134、テレビ配信システム112および通信リンク130を

介して行うことができる。これらの映像信号は好適には、賭博イベントに関連する映像を含む。賭博イベントはレース場122および124において発生し、衛星126を介して映像生成システム120に送信される。リンク134、システム112およびリンク130を介した映像信号の受信の代わりにまたはこれに加えて、映像信号を映像生成システム120から通信リンク140、ハブ102およびリンク138を介して受信してもよい。リンク128および130を別個の信号送信経路として図示しているが、各リンクを单一の通信メカニズムの一部としてもよい。例えば、リンク128は、リンク130において搬送される映像信号の垂直帰線消去期間に信号を送信し得る。

#### 【0026】

セットトップボックス104は、賭博データ信号の賭博データハブ102への送信を、通信リンク136、テレビ配信システム112および通信リンク142を介してかつ／または通信リンク138を介して行い得る。通信リンク138は好適には電話接続部であるが、任意の適切な接続（例えば、インターネット接続など）を用いてもよい。

#### 【0027】

セットトップボックス104によって送受信される信号は、任意の適切な方法を用いて送信される、任意の適切な種類のアナログ信号および／またはデジタル信号であればよい。

#### 【0028】

テレビ配信システム112ならびに通信リンク128、130、132、134、136および142は全てケーブルテレビシステムの一部であるのが好ましいが、これらはそれぞれ、任意の適切な通信システムまたは通信システムの組み合わせ（例えば、衛星テレビシステム、無線による（over-the-air）テレビシステム（例えば、RF、マイクロ波、など）およびコンピュータネットワーク（例えば、インターネット）の一部であってもよい。リンク128および130と同様に、所望ならば、リンク136も、リンク128および130のいずれかまたは両方と共に单一の通信メカニズムの一部として組み込むことが可能であり、所望ならば、リンク132および142を、单一の通信メカニズムの

一部として共に組み込むことも可能である。

### 【0029】

ユーザ電話106は電話線144を介してハブ102に接続するのが好ましいが、ユーザ電話106をハブ102に接続させるための任意の適切なメカニズムを用いて用いてもよい。ユーザ電話106を標準的な電話として図示しているが、音声プロンプトを受信する任意の種類のデバイスのうちユーザに聞こえる音を出すことができ、受信したプロンプト（これらのプロンプトは、単語の発声またはキーの押し下げのいずれかである）に応答するデバイスを用いてもよい。

### 【0030】

ユーザコンピュータ108は好適には、コンピュータネットワーク146を介してハブ102に接続する。コンピュータネットワーク146は、コンピュータをハブ102を接続させるための任意の適切なメカニズム（例えば、直接的な電話接続、1つ以上の電話接続およびデータネットワーク接続（例えば、インターネット接続もしくはコンピュータネットワークプロバイダによって提供される接続）、または直接的なデータネットワーク接続であり得る。

### 【0031】

加入者管理システム110を用いると、本発明のオペレータは、ハブ102によって提供されるサービスへユーザがアクセスするのを制御することができる。加入者管理システムは、通信リンク148によってハブ102に接続されているのに加え、通信リンク150を介して運搬会社114にも接続される。通信リンク148および150は、任意の適切なデータ通信メカニズムでよく、任意の種類のデータ送信方法を用いることができる。運搬会社114への接続により、加入者管理システム110は、運搬会社114において発見された賭博アカウントを生成および更新することができる。本発明の好適な実施形態において、ユーザがセットトップボックス104、電話106およびコンピュータ108のうち1つを用いて賭けを設定すると、ハブ102は、加入者管理システム110にアクセスして、その賭け金が認可されたものであるかどうかを確認する。以下、加入者管理システム110の一実施形態について図3と関連付けながらさらに説明する。

### 【0032】

上述したように、運搬会社114、レースデータプロバイダ116およびハンディキャップデータプロバイダ118は、通信リンク150、152および154を介してそれぞれハブ102に接続され得る。運搬会社114は好適には、賭博イベントデータおよびアカウント情報をハブ102に提供し、ハブ102から賭け金情報を受信する。レースデータプロバイダ116およびハンディキャップデータプロバイダ118は好適には、統計データおよびハンディキャップデータをハブ102に提供する。図示のように、運搬会社114およびレースデータプロバイダ116は典型的には、レース場122および124からのデータ受信を通信リンク158を介して行うのに対し、ハンディキャップデータプロバイダは典型的には、レースデータプロバイダ116のうち1つ以上からのデータ受信を通信リンク156を介して行う。運搬会社114、レースデータプロバイダ116およびハンディキャップデータプロバイダ118に対して送受されるデータは、任意の適切な方法を用いてリンク150、152および154を介して送信され得、これらの通信リンクは、当該データを送信するための任意の適切なメカニズムであればよい。同様に、通信リンク156および158は、任意の適切な方法を用いてデータを送信するための任意の適切なメカニズムであればよい。

### 【0033】

さらに図2を参照して、図2は、賭博データハブ102(図1)をさらに詳細に示すものである。図示のように、ハブ102は、データ配信システム202と、データベース204と、(電話会社所有のものではない)セットトップサーバ206と、(電話会社所有の)セットトップサーバ208と、双方向音声応答(IVR)サーバ210と、パーソナルコンピュータ(PC)サーバ212と、モジュムバンク214と、インターフェース回路216とを含む。データ配信システム202およびデータベース204は互いに協働して、レース統計およびハンディキャップデータを本発明のシステム100中の他のコンポーネントから受信して格納し、これらのデータを他のコンポーネントに提供する。図示のように、レースデータは、運搬会社114から(インターフェース回路216を介して)そしてレースデータプロバイダ116から受信され得、ハンディキャップデータは

、ハンディキャップデータプロバイダ118から受信され得る。その後、このレースおよびハンディキャップデータをセットトップサーバ206および208、IVRサーバ210およびPCサーバ212に提供することが可能となる。

#### 【0034】

セットトップサーバ（これは、電話会社所有のものではない）206は、セットトップ端子104へのデータ信号および映像信号の提供と、セットトップ端子104からのデータ信号の受信とを、テレビ配信システム112を介して行うことができる。セットトップサーバ（これは、電話会社所有のものである）208は、セットトップ端子104へのデータ信号および映像信号の提供と、セットトップ端子104からのデータ信号の受信とを、モデムバンク214および通信リンク138を介して行うことができる。サーバ206サーバ208との間で送信されるデータを調製するために、ハブ102はこれらのサーバ間にリンク218を取り入れることができ、または、これらのサーバをまとめて单一のメカニズムにしてもよい。

#### 【0035】

双方向音声応答サーバ210は、リンク144を介して双方向音声プロンプトを電話106に提供することができる。これらのプロンプトは、本物のまたは人工の音声のオプションからなるメニューであり得る。ユーザは、これらのオプションに対し、発声するかまたは1つの電話106の上のボタンを押すことによって応答することができる。これらのプロンプトを通じて、サーバ210は、アカウント情報およびレースおよびハンディキャップデータ（例えば、様々なレース、馬、ジョッキー、オッズなどに関する情報）を提供することができる。サーバ210は、これらの応答を通じて賭け金データを受信することができる。

#### 【0036】

PCサーバ212は、コンピュータ108へのデータ信号および映像信号の提供と、コンピュータ108からのデータ信号の受信とを、モデムバンク214およびリンク146を通じてまたはリンク146のみを通じて行うことができる。コンピュータ108は、電話線を介してサーバ212にアクセスする際、バンク214およびリンク146を用いるのが好ましい。コンピュータ108は、コン

ピュータネットワーク接続（例えば、インターネット）を用いてサーバ212にアクセスし、これらのコンピュータは好適にはモデムバンク214をバイパスする。

#### 【0037】

賭け金を認可および提出する際、サーバ206、208、210および212はそれぞれ、（インターフェース回路216およびリンク150を介して）運搬会社114とデータの提供および受信を行い、（リンク148を介して）加入者管理システム110とデータの提供および受信を行うことが好ましい。例えば、ユーザがこれらのサーバのうち任意のサーバを介して賭けを設定することをリクエストすると、対応するサーバは、加入者管理システム（SMS）110または運搬会社114の1つのいずれかに認可リクエストを送り得る。このリクエストが運搬会社114に送られると、サーバは、複数の利用可能な運搬会社から所望の運搬会社を選択することができる。このリクエストに応答して、SMS110または運搬会社114は、認可により応答し得る。その後、サーバは、賭け金を運搬会社に送ることができる（ただし、当該賭博がまだ終了していない場合）。

#### 【0038】

同様に、ユーザにユーザのアカウントのステータスまたは履歴を通知するためまたはこれらのアカウントにさらなる資金または勝利を貸方記入するため、アカウント情報および金銭転送情報を、運搬会社またはSMSに対して送受信することができる。例えば、ユーザのアカウント中の利用可能な資金が所望のレベルを下回った場合、ユーザは、セットトップボックス104、電話106またはコンピュータ108の1つからのユーザインターフェースを用いて、ユーザの銀行口座またはクレジットカードアカウントからさらに資金を転送することを認可することができる。

#### 【0039】

本発明のいくつかの実施形態において、映像信号は、サーバ206および／または208によってセットトップボックス104に提供され、サーバ212によってコンピュータ108に提供される。これらの信号は好適には、映像生成シス

テム120から発生し、サーバにおいてリンク140によって受信される。

#### 【0040】

本発明による加入者管理システム（SMS）110の一実施形態を図3に示す。図示のように、SMS110は、加入者データベース302と、インターフェースコンピュータ304と、1つ以上の顧客サービスステーション306と、1つ以上のリモート顧客サービスステーション308と、1つ以上の運搬会社管理ステーション310とを含み得る。加入者データベース302は、各ユーザのアカウントに関する情報を格納する。このデータは、現在のバランスと、過去の賭博履歴と、個々の賭博上限と、個人識別番号と、請求先住所と、クレジットカード番号と、銀行口座番号と、社会保障番号などを含み得る。ハブ102（図1）は、インターフェースコンピュータ304を用いてデータベース302中のデータにアクセスすることができる。本発明のいくつかの実施形態において、インターフェースコンピュータ304を省略してもよく、ハブ102をデータベース302に直接アクセスさせてもよい。

#### 【0041】

ステーション306および308は好適には、システム100（図1）のオペレータが、ユーザによるシステムの利用状況を監督および制御することを可能にする。運搬会社管理ステーション310は、システム100のオペレータが、ユーザの運搬会社114（図1）におけるユーザアカウントを生成および更新することを可能にする。加入者データベース302およびインターフェースコンピュータ304はそれぞれ、データベースへのデータの格納およびアクセスを行う任意の適切なデバイスであり得る。ステーション306、308および310はそれぞれ、データベース302および運搬会社114へアクセスする任意の適切なコンピュータであり得る。

#### 【0042】

賭博データハブ102および加入者管理システム110を別個のシステムとして図示しており、またこれらを別個の設備に配置してもよいが、ハブ102およびシステム110を单一のシステムに組み合わせて单一のロケーションに配置してもよいし、または、より細分化されたサブユニットにさらに分割して、リモー

ト接続されたロケーションに配置してもよい点に留意されたい。

#### 【0043】

図示のように、図1～3において、本発明は、データベース204内のレースデータおよびハンディキャップデータの格納と、データベース302内のアカウント情報との格納を中央に集めることにより、ユーザが様々な方法を用いてアクセスすることが可能な、よりコスト効率が良い中央化された双方向賭博システムを提供する。例えば、ユーザは、セットトップボックス104を用いて家庭からレースデータおよびハンディキャップデータにアクセスして、賭博について考えることができる。その後、このユーザは、家庭から離れているときにセルラー電話を用いて賭けを設定することができる。最後に、ユーザは、自分のオフィスにおいて自分のPCを使って賭博のステータスを確認し、自分が勝ったかどうかを確認することができる。このようにして、ユーザは、双方向賭博システムに設けられたインターフェースのうち任意のインターフェースを用いて、自分のアカウントのうち任意のアカウントにアクセスすることができる。あるいは、例えば、セットトップボックス104またはコンピュータ108へのアクセスを持っていない賭博の熱狂的なファンであっても、電話106によるアクセスが可能なIVRインターフェースを用いて、レース情報、ハンディキャップ情報およびアカウント情報の受信および賭け金設定を行うことができる。

#### 【0044】

セットトップボックス104（図1）および関連するコンポーネントの例示を図3Aに示す。図3Aからわかるように、セットトップボックス104は、リンク128、130および136によってテレビ配信システム112に接続され得る。セットトップボックス104は、リンク138によって電話ネットワークに接続してもよい。セットトップボックス104は、これらの接続を介して、賭博データハブ102（図1）と通信することができる。セットトップボックス104を制御するために、リモートコントロール352、キーボード354（例えば、赤外線キーボード）および／またはポインティングデバイス356を設けてもよい。さらに、ビデオカセットレコーダ360（もしくは他の任意の適切なテレビ機器）および／またはテレビ362ならびに他の任意のローカル機器364（

例えば、セットトップボックス104中のケーブルモデムに接続されたパソコン（アルコンピュータ）にセットトップボックス104を接続してもよい。ビデオカセットレコーダ360を制御するために、赤外線送信器（または他の任意の適切な制御インターフェース（例えば、RS-232インターフェース）を設けてよい。

### 【0045】

セットトップボックス104は、チューニング、通信および表示回路366と、モデム368と、受信器370と、制御回路372と、データポート374と、インジケータ376と、メモリ378とを含み得る。チューニング、通信および表示回路366は、映像およびデータ信号の受信、スプリッティング、組み合わせおよび／または配信を、テレビ配信システム112、制御回路372、メモリ378、ビデオカセットレコーダ360およびテレビ362に対して行う任意の適切な回路であればよい。モデム368は、電話ネットワークとデータ通信する任意の適切なデバイスであればよい。受信器370は、キーボード354からの信号を受信する任意の適切なデバイスであればよい。制御回路372は、セットトップボックス104の機能を制御する任意の適切なデバイス（例えば、マイクロプロセッサ、マイクロコントローラ、専用ロジック、コンピュータなど）であればよい。データポート374は、ローカル機器364と通信する任意の適切なインターフェースであればよい。インジケータ376は、イベントおよびステータスをユーザに表示する任意の適切なデバイス（例えば、発光ダイオード、表示、音声システムなど）であればよい。最後に、メモリ378は、任意の適切な格納デバイスまたはデータ格納デバイス（例えば、ランダムアクセスメモリ、フラッシュメモリ、ディスクドライブなど）であればよい。

### 【0046】

動作時において、制御回路372は好適にはメモリ378に格納された命令を実行する。制御回路は、これらの命令を通じて、回路366を通過する映像およびデータの流れを制御し、モデム368、受信器370、データポート374および赤外線送信器358を通過するデータの流れを制御し、インジケータ376を駆動する。より詳細には、これらの命令により、ユーザインターフェースは、

以下に説明するようにテレビ362上にインプリメントされる。

#### 【0047】

本発明に従って、セットトップボックス104、電話106およびコンピュータ108（図1）に様々なユーザインターフェースを設けることができる。例えば、セットトップボックス104およびコンピュータ108上にインプリメントすることが可能なユーザインターフェースの一実施形態を図4～122に示す。図4～122では特定の機能の組み合わせを図示しているが、これらの機能のうち任意の一部および多くのさらなる機能を本発明に従ってインプリメントすることが可能である。また、ユーザインターフェースの図示の実施形態は競馬に関する賭博についてのものであるが、このユーザインターフェースは、任意の種類の賭博イベントに合わせて改変することが可能である点に留意されたい。

#### 【0048】

まず図4および図5を参照して、ユーザインターフェースのための2種類の方法が図示されている。図4に示すように、ユーザインターフェースは、双方向テレビ番組ガイドのメインメニュー400からアクセスすることが可能である。このようなメニューは、テレビプログラムに関する情報の表示および他の機能の実施のためのメニューオプションをリストに加えて、メニューオプション402も含み得る。このメニューオプション402は、選択されると、ユーザインターフェースを開始する。上記に加えてまたは上記に代えて、図5に示すように、ユーザインターフェースをユーザテレビプログラム500上に現れるプロンプト502を用いて開始することも可能である。このプロンプトは、（例えば、（以下に説明するように）賭け金が設定されているレースの開始によってトリガされたときに）任意のテレビプログラム上に現わしてもよいし、または、このような番組が視聴選択されたとき（例えば、番組の垂直帰線消去期間中の信号もしくは添付の番組ガイドによってトリガされたときに）のみに賭博イベントプログラム上に現してもよい。図5には、ユーザが「TVG」チャンネルにチューニングしており、このチャンネルは現在競馬を放映していることを示すバナー504も図示されている。図5に図示されているものの、バナー504は任意選択である。

#### 【0049】

ユーザインターフェースが開始された後、図6または図7中のメインメニューの1つが表示される。図6に示すように、初期メインメニュー608がスクリーン600に表示される。初期メインメニュー608は好適には、ユーザが初めてユーザインターフェースを用いるときのみに提示される。この初期メインメニュー608は、ユーザが多数の間違いを犯していることがユーザインターフェースによって検出されたときにも表示され得、また、他の任意の適切なタイミングでも表示され得る。他の全ての時期においては、ユーザがユーザインターフェースを活性化させると、図7に示す通常のメインメニュー702が表示される。

#### 【0050】

図示のように、スクリーン600は、ステータスバー601も含む。このステータスバー601は、オペレータアイコン602と、「現在の機能」インジケータ604と、時計606とを含む。以下に示す他の図に示すように、ステータスバー601は、他の情報も含み得る。オペレータアイコン602は、「TVG」がシステム100(図1)のオペレータであることをユーザに伝える。機能インジケータ604は、ユーザが今いる場所はメインメニューであることをユーザに伝える。ユーザが異なるメニューを移動するにつれて、機能インジケータ604が変化して、現在用いられている機能を表示するのが好ましい。

#### 【0051】

初期メインメニュー608は、「TVGツアーオプション610と、「アカウントを開く方法」オプション612と、「プレーヤ設定」オプション614と、「TVGを見る」オプション616とを含む。リモートコントロールを用いて、オプション610の周囲に図示されている強調表示部分を所望のオプションまで移動させて当該オプションを選択することにより、これらのオプションのうち任意のオプション(または後続メニュー中のオプションのうち任意のオプション)を選択することが可能である。あるいは、メニューオプションを選択する他の任意の適切な方法(例えば、コンピュータマウスまたはキーボードを用いる方法)も、本発明に従って用いることが可能である。

#### 【0052】

次にオプションについて説明する。「TVGツアーオプション610は好適

には、ユーザインターフェースの動作および機能に関するチュートリアルをユーザに提示させる。このチュートリアルは、当該分野において公知の任意の方法を用いて提示され得る。同様に、「アカウントを開く方法」オプション612は好適には、賭博用アカウントを開く方法をユーザに指導する命令をユーザに提示させる。さらに、これらの命令は、ユーザがユーザインターフェースを用いて実際にアカウントを開くことを可能にするか、または、オペレータと直接連絡するようユーチューブに命令することが（例えば、「1-800」電話番号を呼び出すことによって）できる。「プレーヤ設定」オプション614は、ユーザがプレーヤ設定サブメニューにアクセスすることを可能にする。プレーヤ設定サブメニューについては、以下の図109～118と関連付けながら説明する。最後に、「TVGを見る」オプション616は、ユーザインターフェースを終了させ、賭博テレビチャンネル（または他の任意の適切なチャンネル）を図5に示すように表示させる。

#### 【0053】

図7は、スクリーン700中の通常のメインメニュー702を示す。図示のように、メニュー702は、「p r o B E T」オプション704と、「賭博構築」オプション706と、「ハンディキャップ」オプション708と、「トラック情報」オプション710と、「プレーヤ情報」オプション712と、「設定」オプション714と、「TVGを見る」オプション716とを含む。

#### 【0054】

図7Aは、スクリーン720中の別の通常のメインメニュー718を示す。図示のように、メニュー718は、「一着のオッズを見る」オプション722と、「一着プール」オプション724と、「連勝単式」オプション726と、「p r o B E T」オプション704と、「賭博構築」オプション706と、「ハンディキャップ」オプション708と、「トラック情報」オプション710と、「プレーヤ情報」オプション712と、「設定」オプション714とを含む。

#### 【0055】

ユーザが「一着のオッズを見る」オプション722を選択すると、チケット領域728の表示は、賭けウィンドウ（進行中の賭けを反映している）または現在

選択されているレースに関するオッズウインドウのいずれかの間をトグルする。ユーザが「一着プール」724を選択すると、現在選択されているレースに関する一着プール情報が表示される。例えば、図66に示すスクリーン表示6600は、現在選択されているレースに関する一着プール情報を示し得る。

#### 【0056】

ユーザが「連勝単式」オプション726を選択すると、現在選択されているレースに関する支払い情報が表示され得る。例えば、図58～59に示す一連のスクリーン表示は、選択された現在のレースに関する連勝単式の賭けに関する情報を表示し得る。

#### 【0057】

ユーザがメニュー702またはメニュー718から「p r o B E T」オプション704を選択すると、図8に示すシリーズ800のスクリーン表示900～2500（図9～図25）へのアクセスが可能となる。より詳細には、ユーザがオプション704を選択すると、図9に示すようなスクリーン900が表示される。図9からわかるように、スクリーン900において、現在の機能インジケータ604は、ユーザが現在「p r o B E T」メニュー機能で操作を行っていることを示す。このモードにおいて、最初に選択ウインドウ902が表示される。ウインドウ902は、次のアクションが必要であることをユーザに示すアクションインジケータ904を含む。この場合、ユーザは、賭け対象となるトラックを選択しなければならない。ユーザが賭け対象となるトラックを選択するために、インジケータ904の下側において、トラックオプションインジケータ906および一連のトラックオプション908をユーザに提示する。その後、このユーザインターフェースは、ユーザがオプション908の中から1つのオプションを選択するのを待機する。図9において、ユーザが「G u l f s t r e a m」の略称である「G U L」を強調表示していることが分かる。

#### 【0058】

ユーザがトラックを選択すると、図10に示すようなスクリーン1000が表示される。図示のように、ここで、ステータスバー601は、ユーザが選択したのは「G u l f s t r e a m」であることを示すトラックインジケータ1002

を含む。同様に、トラックオプションインジケータ906の次のトラックオプション908は、自身の外観を変えて、トラックオプション1004（選択されたトラックオプション）を除く全てのオプション908を濃色にし、トラックオプション1004を淡色にする。さらに、トラック選択を示すために、スクリーン1000中のチケットウインドウ1006は、トラック表示1008を示す。このトラック表示1008は好適には、トラックオプション908から選択されたものと同じ略称を用いる。

#### 【0059】

スクリーン1000において、ユーザは、レース選択肢インジケータ1012によって表示されているレース選択肢1010の中から1つを選択することを要求される。図10から分かるように、左端の選択肢1010は「M R B」と表示されている。これは「複数のレースに賭ける」選択肢であり、複数のレースから選択することを要求する。右端の選択肢1010の隣には矢印1014があり、これは、右端の選択肢の右側に向かってスクロールすることにより、他のレース選択肢1010が利用可能であることを示す。

#### 【0060】

ユーザがレースを選択した後、図11に示すようなスクリーン1100が表示される。図11から分かるように、スクリーン1000（図10）においてユーザがレース2を選択した結果は、ステータスバー601中のレースカウントダウン1102中と、レースオプション1010の表示色中と、チケットウインドウ1006のレース表示1104中とに表示される。上記のレース選択工程の場合と同様に、次に、ユーザは、スクリーン1100において賭け（または賭け金）の種類を選択することを要求される。タイプインジケータ1106の隣に、一連のタイプオプション1108が表示される。矢印1110は、さらなるオプション1108が利用可能であることを示す。選択肢「E X A」、「E X B」、「T R I」、「T R B」、「W I N」、「P L C」および「S H W」はそれぞれ、共通の競馬賭けタイプ（すなわち、「連勝単式」、「連勝単式一ボックス」、「三連勝単式」、「三連勝単式一ボックス」、「一着」、「二着」および「三着」）を示す。

### 【0061】

ここで図12を参照して、ユーザがスクリーン1200中のチケットウィンドウ1006中のタイプインジケータ1202から選択したのは「三連勝単式」であることが分かる。ユーザが選択したのは「三連勝単式」レースタイプであるため、ユーザは、3つの着順（すなわち、一着、二着、および三着）を選択しなければならない。例えば、ユーザが「一着」レースタイプを選択した場合、そのユーザは、单一の着順のみを選択しなければならない。次いで、設定選択肢1204に応答して、ユーザは、少なくとも1つの一着選択肢と、少なくとも1つの二着選択肢と、少なくとも1つの三着選択肢を選択肢1204の対応する各横列から選択することを要求される。

### 【0062】

ユーザが選択肢を選択した後、図13に示すようなスクリーン1300が表示される。図示のように、ユーザが選択したのは、1つの一着選択肢（選択肢「5」）、1つの二着選択肢（選択肢「2」）と、3つの三着選択肢（選択肢「3」、「4」および「6」）である。これらの最後の3つの選択肢のために、ユーザが実際に賭けているのは以下の賭け金となる：すなわち、1つは選択肢「5」、「2」および「3」への賭け；1つは選択肢「5」、「2」および「4」への賭け；および1つは選択肢「5」、「2」および「6」への賭け。この時点において、ユーザインターフェースは、ユーザが金額選択肢1302から賭け金額単位を1つ選択することを要求する。ユーザが強調表示を移動させて選択肢1302から1つを選択すると、チケットウィンドウ中の賭け金額の総額は好適には更新される。

### 【0063】

最後に、ユーザがスクリーン1300から賭け金額を選択すると、図14に示すスクリーン1400がユーザに提示される。このスクリーン1400は、賭けが賭けキー中に設定される前にユーザが「OK」アイコン1402を選択することによって賭け内容を確認するためのものである。図8に示すように、このユーザインターフェース賭け確認工程を進行させる様式は、このインターフェースに現在アクセスしているのが单一のプレーヤのみなのかそれともこのインターフ

エースには複数のプレーヤがアクセスしているのかという条件によって異なる。ユーザインターフェースは、インターフェースにアクセスしているのが単一のプレーヤなのかそれとも複数のプレーヤなのかを判定する工程を、プレーヤ設定のステータスを照会することによって行うことができる。この点について、図115に示し、図115に関連して説明する。複数のプレーヤがアクティブである場合、ユーザインターフェースは、図21（これについては以下に説明する）に示す表示画面を表示する。複数のプレーヤがアクティブではない場合、ユーザインターフェースは、図15に示すスクリーン1500に進む。

#### 【0064】

図15に示すように、スクリーン1500はキューウィンドウ1502を含む。キューウィンドウ1502内には、賭けキー1508と、アクション選択1504と、アクションインジケータ1506と、賭け総額インジケータ1510とがある。ユーザは、賭けキー1508から、以前に設定を行ったがまだ未送信状態である賭けを全て見ることができる。賭け総額インジケータ1510は、未送信状態になっている賭けの総額をユーザに示す。ウィンドウ1502内にはオッズウィンドウ1512も表示される。ユーザは、このオッズウィンドウを用いて、各馬の一着のオッズをモニタリングすることができる。図15から分かるように、馬「1」の一着のオッズは7-1である。アクション選択1504から1つを選択することにより、ユーザは、キーに示す賭けを進行する様式をユーザインターフェースに示すことができる。より詳細には：ユーザは、「新規」選択1504を選択することにより、別の賭けを追加することができ、；「2倍」選択1504を選択することにより、ユーザは賭けを2倍にすることができ；「送信」選択1504を選択することにより、ユーザは賭けを送信することができ；「削除」選択1504を選択することにより、ユーザは賭けを削除することができ；「メニュー」選択1504を選択することにより、ユーザはドロップダウンメニューにアクセスすることができる。ドロップダウンメニューについては、図120～122に図示し、図120～122と関連付けながら説明する。ユーザが選択1504それぞれをスクロールすると、ユーザインターフェースは、当該選択肢が選択された後に行われるアクションを示すアクションインジケータ1

506を更新する。

#### 【0065】

図15Aは、別のスクリーン1514を示す。このスクリーン1514は、「ヘルプ情報」ボタン1518と、「情報」ボタン1520と、「メニュー」ボタン1522とを備えるタイトルバー1516を示す。ユーザは、「ヘルプ情報」ボタン、「情報」ボタンおよび「メニュー」ボタンをそれぞれ備えるリモートを用いて、ボタン1518、1520および1522にアクセスすることができる。これらのボタンは、対応するリモートボタンがアクセスされるたときにボタンの色を変更することもできる。

#### 【0066】

図15Aは、オッズウインドウ1524も示す。オッズウインドウ1524は、最大14個のまたは他の特定の数のオッズを一度に表示することができる。オッズ数が表示可能な最大オッズ数よりも多数である場合、オッズウインドウ1524は経時に自動回転して、全てのオッズを表示することができる。図15Aは、ユーザの賭け総額値を示すウインドウ1526をさらに示す。ウインドウ1526は、手数料インジケータ1528も示す。

#### 【0067】

図15Bは、別のアクション選択1532を備える別のスクリーン1530を示す。ユーザは、アクション選択1532のうち1つを選択することにより、キー中に示された賭けの進行方法をユーザインターフェースに示すことができる。「見る」選択1532を選択することにより、ユーザは、図15Cに示すような賭け選択を見る能够である。スクリーン1534は、情報（例えば、プレイヤ、トラック、レース番号および賭けタイプ）を列挙するウインドウ1536を示す。

#### 【0068】

図8からわかるように、ユーザが「新規」オプションを選択すると、ユーザインターフェースは、そのユーザを図11のスクリーン1100に戻す。この時点において、ユーザインターフェースは、ユーザが以前に賭けを設定する際に選択したトラック選択およびレース選択を用いる。しかし、ユーザがこれらの選択を

変更することを望む場合、そのユーザは、強調表示を選択肢1010（図10）またはオプション908（図9）まで移動させることができる。

#### 【0069】

ユーザが「2倍」オプション、「削除」オプション、または「メニュー」オプションを選択すると、ユーザインターフェースは、賭け額を2倍にする行為、賭けを削除する行為、またはドロップダウンメニューにアクセスする行為それぞれをユーザが行うことをイネーブルする。この点については、図47～図53および図120～図122に関連して説明する。

#### 【0070】

ユーザが「送信」オプションを選択すると、ユーザインターフェースは、図16中のスクリーン1600を示す。図示のように、スクリーン1600は、PIN入力ウィンドウ1602を含む。ユーザは、このウィンドウ1602を用いて、個人識別番号（PIN）をPINフィールド1604に入力することができる。アカウント所有者の（すなわち、Peteの）PINを適切に入力することにより、ユーザインターフェースは、当該ユーザが本物のアカウント所有者であることを認知する。

#### 【0071】

ユーザがPINを適切に入力した後、図17のスクリーン1700に示すような「賭け送信中」ウィンドウ1702がユーザに提示される。ウィンドウ1702は、送信待機状態の賭けのリストを含み、これにより、賭けを設定しているプレーヤ、賭けに対応するトラックおよびレース、賭けの種類ならびに賭け金額別に賭けを識別する。ウィンドウ1702のステータスフィールド1704において、賭け金の送信ステータスをユーザに通知する。図17の図示において、フィールド1704は「ダイヤル中」を示す。この表示は、ユーザインターフェースが現在電話にアクセスしていることをユーザに通知するために表示される。本発明の特定の実施形態において、ユーザインターフェースがハブ102にアクセスする際に電話接続以外のメカニズムを用いる場合、「ダイヤル中」表示は表示することはできない。その場合、別のメッセージを表示することができる。

#### 【0072】

賭け金が実際にハブ102(図1)に転送されると、ステータスフィールド1704は、ユーザインターフェースが賭けをハブに「送信」していることを示す。この様子を図18のスクリーン1800に示す。

### 【0073】

最後に、賭けの送信が終了すると、「賭け情報を送信中」ウィンドウ1702に代わって、図19のスクリーン1900に示すような「賭け情報送信済み」ウィンドウ1902が表示される。スクリーン1900中には示されていないが、(例えば、賭博設定者のアカウントにある資金が不十分であるためまたは選択された馬が出場取り消しになったために)表示されている賭けのうち任意の1つ以上の送信が失敗した場合、その賭けは、(その賭けをウィンドウ1902中に列挙しないか、その賭けをウィンドウ1902において別の色で列挙するか、その賭けをウィンドウ1902中に「未送信」アイコンと共に列挙するか、または他の任意の適切な方法を用いて)未送信のものとして表示することができる。例えば、図19aのスクリーン1950に示すように、「賭け情報送信済み」ウィンドウ1952を表示することができる。図中において、ユーザは、複数のプレイヤ(すなわち、「Pete」、「Kevin」および「CM」)について賭けを送信しようと試みている。ウィンドウ1952に示すように、賭け1956は、特定の色(例えば、赤色)で表示することが可能であり、これにより、賭けが未送信であることを示す。賭けが未送信状態である理由について詳細な情報を受信するには、ユーザは、強調表示1954を「次」ボタン1904の周囲から賭け1956に引き続き移動させることができる。賭け1956が強調表示されると、ユーザインターフェースは、賭けが未送信状態である理由(例えば、プレイヤのアカウントにある資金が足りないなど)を示すメッセージを表示することができる。ユーザが送信済みの賭けを見終わると、その視聴者は、「次」ボタン1904を選択することにより、ユーザインターフェースを進行させることができる。

### 【0074】

「次」ボタン1904が選択されると、図20に示すようなスクリーン2000が、送信された賭けが空になっている状態の賭けキー1502と共に表示さ

れる。任意の未送信状態の賭けも空にできると好適である。あるいは、未送信の賭けを保持して、図9～図14の選択を進めることによってこれらの賭けを編集するオプションをユーザに与える。この時点において、図8に示すように、ユーザは、図15に関連して上述したようなアクション選択1504の中から1つ選択することにより、進むことができる。

### 【0075】

上述したように、複数のプレーヤがユーザインターフェースにアクセスしている場合、ユーザは、図14のスクリーン1400中の賭けを確認した後、図21のスクリーン2100に進む。図示のように、図21において、スクリーン2100はプレーヤ識別ウィンドウ2102を含む。ユーザは、ウィンドウ2102を用いて、所望のプレーヤのアカウントを識別することができる。ユーザは、所望のプレーヤのアカウント（図示のように、Peteのアカウント）を識別した後、図22に示すスクリーン2200のPIN入力ウィンドウ2202中にPINを入力することを要求される。PIN入力ウィンドウ2202は、図16と関連して説明したPIN入力ウィンドウ1602と実質的に同様に動作する。同様に、PIN入力が成功すると、図23のスクリーン2300に示すようなキューウィンドウ2302がユーザに提示される。キューウィンドウ2302は、図15と関連して説明したキューウィンドウ1502と実質的に同様に動作する。

### 【0076】

ユーザがキューウィンドウ2302から全ての賭けを送信することを選択すると、図24のスクリーン2400に示すようなプレーヤ送信選択ウィンドウ2402がユーザに提示される。ユーザは、ウィンドウ2402を用いて、賭け情報送信の対象となる各プレーヤアカウントを示す。各プレーヤアカウントを示し終えると、ユーザは、ウィンドウ2402から送信ボタン2404を選択して、図25のスクリーン2500に進む。図25に示すように、対応する賭けをハブ102に送信することを可能にする前に、ウィンドウ2402において選択された各プレーヤのPINを入力するようユーザを促す。各PINを入力した後、ユーザインターフェースは、図8に示すように、図17～図20に示す（および図17～図20に関連して説明する）機能を行う。

### 【0077】

図9～図14に示すように、本発明の図示の実施形態のproBETモードを用いると、経験豊富な賭博設定者にとって大変効率の良いインターフェースが得られる。このインターフェースを用いて、賭博設定者は典型的には、設定を行うために必要な選択を全て単一のスクリーン上で行うことができる。それと同時に、賭博設定者は、既に知っている不要な情報（例えば、全参加馬の名前またはレース開始時間）を提示されることによって邪魔されることがなくなる。一方、あまり経験の少ない設定者にとってはproBETモードにおいて表示されるようなインターフェースはあまりにも簡潔であるため、そのような設定者は圧倒される場合がある。このようなユーザには、本発明は、図26～図53に示す賭博構築モードに示すような初心者インターフェースを提供する。

### 【0078】

賭博構築モードを活性化させる際、ユーザは、メニュー702（図7）から「賭博構築」オプション706を選択し、これにより、図26に示すスクリーン表示2700～5300（図27～図33）のシリーズ2600を提示させる。より詳細には、ユーザがオプション706（図7）を選択すると、図27に示すようなスクリーン2700が表示される。図27からわかるように、スクリーン2700において、「賭博構築」オプション706が選択されると、ステータスバー601中の「現在の機能」インジケータ604は、ユーザインターフェースが賭博構築モードにあることを示す。このモードにおいて、チケットウィンドウ2702およびタブオプション2704が表示される。

### 【0079】

チケットウィンドウ2702は、ユーザが選択を行ったときに更新される人工の賭博チケットを示す。

### 【0080】

タブオプション2704は、ユーザが設定を行う際に必要な情報を示す。例えば、左端のタブ2706は、賭け対象とするトラックをユーザが選択することが必要であることを示す。トラックの選択は、トラックオプション2708から1つを選択することによって行われる。他のメニュー選択の場合と同様に、賭博構

築モードにおいて、ユーザは、「Gulf stream」オプションの周囲で表示されている強調表示を所望のオプションに位置決めし、リモートコントロール上の選択キーを押すか、または、他の任意の適切な方法によって、オプション2708を選択することができる。スクリーン2700中にはタブオプション2704を3つだけ図示しているが、他のタブオプションが選択可能状態であることを示すための矢印2710を表示してもよい。タブ間を移動する際、ユーザは、リモートコントロール上の右矢印キーまたは左矢印キーを押すか（または他の任意の適切な入力を行って）、「Gulf stream」の周囲に示されている強調表示を他のタブに移動させることができる。

#### 【0081】

ユーザがスクリーン2700からトラックを選択した後、ユーザインターフェースは、図28に示すようなスクリーン2800を表示する。図示のように、スクリーン2800は、ユーザがステータスバー601およびチケットウィンドウ2702において選択したトラックを示す。この時点において、選択されたトラックにおけるレースを選択するようユーザに要求するのが好ましい。この選択は、レース選択タブ2802の手入力による選択か、または、自動選択されたタブ2802による選択の後にレースオプション2804の中から1つを選択することによって行うことができる。図示のように、いくつかのレース（例えば、レース「1」）は既に終了している（これを「F」で表す）場合があり、その場合、当該レースを選択不可能とすることができる。

#### 【0082】

ユーザが（トラック選択および後続の賭け金選択の場合と同様に）スクリーン2800においてレース選択を行った後、レース選択結果は、図29のスクリーン2900に示すようなチケットウィンドウ2702に示される。図29にやはり示されるように、レース選択結果は、ステータスバー601にも示すことができる。その後、賭けタイプタブ2902中の賭けオプション2904の1つから賭けタイプ選択を行うようユーザを促す。図示のように、図30のスクリーン3000に示すように、ユーザは、個々の賭けの賭けタイプの内容が分からない場合、（図29に示すような）賭けタイプまたは賭けタイプを強調表示して、次い

で、（例えば）リモートコントロール上のヘルプ情報ボタンを押すか、または、他の場合においてヘルプ情報機能を選択して、ヘルプ情報ウィンドウ3002にアクセスすることができる。このヘルプ情報ウィンドウは好適には、ユーザが賭けを行うために必要な賭けタイプの詳細を提供する。

#### 【0083】

ユーザが図28に示すスクリーン2800に応答して「複数のレースに賭ける」を選択すると、ユーザインターフェースは好適には、図31のスクリーン3100に示すような賭けタイプタブ3102を示す。図31からわかるように、タブ3102は、「二重勝式投票方式」、「三重勝式投票方式（pick 3）」および「六重勝式投票方式（pick 6）」の賭けタイプオプション3104を含む。

#### 【0084】

ユーザがレース「2」および「三連勝単式」の賭けタイプを選択したと仮定すると、図32に示すようなスクリーン3200が表示される。ここで再度チケットウィンドウ2702が更新されて、レースの選択結果および賭けタイプの選択結果が表示される。このユーザが選択したのは三連勝単式の賭けタイプであるため、ユーザインターフェースは、一着タブ3202、二着タブ3204および三着タブ（図示せず。矢印3206で図示）を含む。一着タブ3202に応答して、ユーザは、一着選択3208の中から少なくとも1つ選択することを要求される。ユーザが各選択3208を強調表示すると、強調表示された選択物のフルネームが表示フィールド3210に表示され得る。図示のように、ユーザは「5番：Timely Kitten」を選択している。この選択は、チケットウィンドウ2702にも表示される。ユーザは、一着を選択した後、二着タブ3202（図33のスクリーン3300に示す）から少なくとも1つの二着を選択し、三着タブ3402（図34のスクリーン3400に示す）から少なくとも1つの三着を選択する。これらの選択が行われると、各選択結果は好適には、チケットウィンドウ2702に表示される。

#### 【0085】

図28Aは、別のスクリーン2806を示す。このスクリーン2806は、ユ

ユーザが「複数のレースに賭ける」を選択した場合に表示され得る。ユーザはトラックオプション2808を選択することができる。トラックオプション2808は、選択されると強調表示される。ユーザは、レースタイプ選択2810からレースの種類を選択することができる。ユーザは、「二重勝式投票方式」、「三重勝式投票方式（pick 3）」および「六重勝式投票方式（pick 6）」のレースタイプ選択2810から選択することができる。

#### 【0086】

ユーザは、レースタイプを選択した後、「複数のレースに賭ける」中の各レースについて馬を選択することができる。ユーザは、任意の注文中の各レースについて馬を選択することができる。例えば、図28Aにおいて、ユーザは、レースR3中の馬選択2812から馬番号5を選択している。ユーザは、馬選択2814中のレースR4から馬を選択する工程の前に、レースR5から馬を選択する行為を馬選択2816から馬を選択することによって行う工程に進むことができる。

#### 【0087】

本発明のユーザインターフェースの別の実施形態において、馬選択インターフェースをユーザに表示する。この馬選択インターフェースは、ユーザが選択インターフェースにおいて異なる馬を強調表示するときに各ジョッキーの色および／または馬の色を示す。例えば、図32aのスクリーン3250に示すように、一着タブ3252を用いて、一着になる馬を選択する。タブ3252は、一着選択3254および色インジケータ3256を含む。図示のように、色インジケータ3256は、ジョッキーおよび馬の画像として表示される。ユーザが選択3254のうち別のものを強調表示すると、ジョッキー画像の色が変化して、強調表示されている馬に跨っているジョッキーが着用している勝負服の色と整合する。同様に、インジケータ3256中の馬画像の色も変化して、強調表示されている馬の実際の色と整合することができる。色インジケータをジョッキーおよび馬の画像として図示しているが、インジケータを他の任意の画像、物体または形状にしてもよい。さらに、複数の色インジケータ3256を用いてもよいし、または、色インジケータ3256を1つ以上の選択3254に取り入れてもよい。ジョッ

キーの色および／または馬の色を示すこの機能を、本発明の任意の馬選択スクリーンにおいて実施してもよい。

#### 【0088】

本発明のさらに別の実施形態において、ユーザが各馬を強調表示する際、ジョッキーおよび／または馬の1つ以上の静止画像または動画を表示することができる。このような画像は、スクリーンの一部（例えば、スクリーン3250中のインジケータ3256によって占有されている領域）中に位置決めしてもよいし、または、部分スクリーンオーバーレイあるいは全体スクリーンオーバーレイとして一時的に（もしくはユーザインターフェースが部分的に透明になっている部分にある下側表示として）表示してもよい。

#### 【0089】

本発明のさらに別の実施形態において、ユーザが各馬を強調表示する際、ジョッキーおよび／または馬に関連する1つ以上の情報を表示することができる。このような情報は、ハンディキャップ情報と、一着となる馬のオッズと、賭け対象となる馬のオッズと、表示対象となる馬のオッズと、ジョッキー名と、調教師名の情報と／または他の任意の適切な情報を含み得る。

#### 【0090】

次に、図35のスクリーン3500に示すように、金額タブ3502中の金額オプション3504から賭け金額を選択するようユーザに要求する。上記にて図13に関連して同様に説明したように、ユーザが異なる金額オプション3504上に強調表示を位置決めすると、チケットウィンドウ2702中のコスト総額フィールド3506を更新して、強調表示されている各金額オプションが賭博コストの総額に与える影響を示すことが好ましい。

#### 【0091】

図26からわかるように、ユーザがスクリーン3500から賭け金額を選択すると、ユーザインターフェースは、单一のプレーヤがアクティブである場合はスクリーン3600（図36）に進むか、または、複数のプレーヤがアクティブである場合はスクリーン4200（図42）に進むことができる。ユーザインターフェースは、プレーヤ設定のステータスを照会することにより、单一のプレーヤ

がアクティブ状態であるのかそれとも複数のプレーヤがアクティブ状態であるのかを判定することができる。このプレーヤ設定のステータスについては、図115に図示し、図115と関連付けて説明する。図36に示すように単一のプレーヤのみがアクティブ状態である場合、賭けキー3610が賭けキュータブ3602の一部としてユーザに提示される。タブ3602内には、アクション選択3606、アクションインジケータ3608および賭け総額インジケータ3612も含まれる。スクリーン3600内には、オッズウィンドウ3604も表示される。オッズウィンドウ3604は、図15と関連して上述したようなオッズウィンドウ1512と実質的に同様に動作する。アクション選択3606、アクションインジケータ3608、賭けキー3610および賭け総額インジケータ3612は、図15のアクション選択1504、アクションインジケータ1506、賭けキー1508および賭け総額インジケータ1510とそれぞれ実質的に同様に動作する。

### 【0092】

ユーザが図36のスクリーン3600から「送信」アクション選択3606を選択すると、ユーザインターフェースは、図37のスクリーン3700に示すようなPIN入力ウィンドウ3702を用いてPINを入力するようユーザを促す。ユーザが必要なPINを適切に入力した後、ユーザインターフェースは、図38および図39のスクリーン3800および3900にそれぞれ示すように、賭け情報送信ウィンドウ3802を表示し、その賭けを送信する。最後に、賭けが送信されると、ユーザインターフェースは、図40のスクリーン4000に示すような「送信済みの賭け」ウィンドウ4002を表示する。ウィンドウ3702、3802および4002の動作は、図16～図19と関連して上述したようなウィンドウ1602、1702および1902と実質的に同じである。ユーザインターフェースが全ての賭けを送信し終えると、図41のスクリーン4100に示すように賭けキー3610は空の状態になる。

### 【0093】

ここで再度図35のスクリーン3500を参照して、ユーザが賭け金額を選択すると、複数のプレーヤがアクティブ状態である場合、ユーザインターフェース

は、図42に示すような表示スクリーン4200を表示する。スクリーン4200に示すように、最も最近の賭けと関連付けられたプレーヤ名をプレーヤ選択ウインドウ4202を用いて入力するようユーザを促す。プレーヤがスクリーン4200から選択すると、ユーザインターフェースは、そのプレーヤのアカウントを（図43のスクリーン4300に示すような）PIN入力ウインドウ4302を用いて入力するようユーザを促す。次に、図44のスクリーン4400に示すように、そのプレーヤに関する全ての賭けがタブ3602の賭けキー3610中に表示される。ユーザが「送信」アクション選択3606を選択すると、ユーザインターフェースは、図45のスクリーン4500に示すように、プレーヤアカウントのうち送信可能状態になっている賭けを有するものをプレーヤ選択ウインドウ4502を用いて示すようユーザを促す。ウインドウ4502を用いて選択された各プレーヤについて、ユーザインターフェースはまた、そのプレーヤのPINを（図46のスクリーン4600に示すようなPIN入力ウインドウ4602を用いて）入力するようユーザを促す。図26に示すように全てのプレーヤが選択され、対応するPINが入力されると、ユーザインターフェースは、図38～図41に関連して上述したような賭けを送信する。

#### 【0094】

賭けキー3610（または図15の賭けキー1508）中に賭けが入るたびに、これらの賭けを送信するオプションと、これらの賭けを2倍にするかまたは削除するオプションとがユーザに与えられる。ユーザは、図47のスクリーン4700に示すような「2倍」アクション選択3606を選択することにより、賭けを2倍にことができる。次に、図48のスクリーン4800に示すように、2倍にしたい賭け額を選択することをユーザに要求する。この2倍にしたい賭け額を選択する工程は、強調表示4802を用いて所望の賭けを強調表示し、リモートコントロール上の選択ボタンを押すことによって行うことが可能である。最後に、図49のスクリーン4900に示すように、選択された賭けが2倍された状態で賭けキー3610中に表示される。

#### 【0095】

ユーザが図50のスクリーン5000から「削除」アクション選択3606を

選択すると、ユーザインターフェースは、既に設定された賭けをユーザが削除することを可能にする。次に、ユーザインターフェースは、削除対象となる賭けを選択するようユーザを促す。図51のスクリーン5100に示すように、この削除対象となる賭けを選択する工程は、強調表示5102を賭け上に位置決めし、リモートコントロール上の選択ボタンを押すことによって行うことができる。賭けが選択されると、ユーザインターフェースは、図52のスクリーン5200に示すような「賭けの削除を確認する」ウインドウ5202を表示することにより、選択された賭けが削除されることを確認するようユーザを促す。最後に、ユーザが当該賭けが削除されることを確認し終えると、当該賭けは、図53のスクリーン5300に示すような賭けキー3610から除去される。

#### 【0096】

ユーザが図7のスクリーン700に示すようなメインメニュー702から「ハンディキャップ」オプション708を選択すると、ユーザインターフェースは、図54に示すようなシリーズ5400のスクリーン表示5500～9000（図55～図90）を表示する。より詳細には、ユーザがオプション708を選択すると、ユーザインターフェースは、まず、図55に示すようなトラック選択スクリーン5500を表示する。図示のように、スクリーン5500は、トラック選択タブ5502および第1のレース時間リスト項目ウインドウ5504を含む。ウインドウ5504は好適には、日付と、選択可能なトラックの略称のリスト項目と、これらのトラックそれぞれにおける第1のレースの時間のリスト項目とを含む。タブ5502は、1組のトラックオプション5506を含む。トラックオプション5506は、ユーザが所望するトラックのハンディキャップデータを示すように、ユーザによって選択され得る。

#### 【0097】

ユーザがスクリーン5500からトラックを選択すると、図56に示すようなスクリーン5600が表示され、これにより、ハンディキャップデータが所望されるレースをユーザが選択することが可能となる。図56に示すように、ユーザが選択したトラックは、スクリーン5600のステータスバー601のフィールド5602中に表示される。スクリーン5600中にはレースタブ5604も表

示される。タブ5604は、1組のレースオプション5606を含む。図示のように、これらのオプション5608および5610のうちいくつかをブラックアウトして、レースが選択不可能な状態になっていることを示すことができる。この実施例において、レース「1」は既に終了している（これをオプション5610中の「F」によって示す）ためオプション5610は利用不可能であり、オプション5608も、レース「1」を含む「複数のレースに賭ける」オプションであるため、利用不可能である。

#### 【0098】

ユーザがレースオプション5606を選択すると、スクリーン5700が表示され、これにより、ユーザが、図57に示すような「オプション」タブ5708からハンディキャップモードオプション5702を1つ選択することが可能になる。スクリーン5700内には、ステータスバー601中において選択されたレースが開始するまでの残り時間を示す表示5704と、選択されたレースにおいて一着となる各馬のオッズを表示するオッズ表示ウィンドウ5706とを設けると好ましい。

#### 【0099】

ユーザがタブ5708から「オッズ／確率」オプション5702を選択すると、スクリーン5800中に「連勝単式」タブ5802が表示され、これにより、ユーザは、連勝単式（例えば、選択された馬および馬の組み合わせ）に\$2賭けた場合の配当を見ることができる。これらの配当を見るためには、ユーザは、タブ5802中に表示されている馬選択オプション5804から馬を強調表示しなければならない。図58に示すように、1頭以上の馬5806を利用可能なオプションから取り消すことが可能である。ユーザが馬5808を強調表示すると、配当ウィンドウ5810が表示され、その際、強調表示された馬（「3および. . .」）と、選択されたトラック（「AQU」）と、選択されたレース（「2」）と、馬の組み合わせの配当とが表示される。配当ウィンドウ5810において、馬「3」の配当の部分については、ユーザは「3および3」の馬に連勝単式で賭けることはできないため、この部分は「-」と表示される。馬「10」は取り消されているため、馬「10」の配当は「取り消し」として表示される。

### 【0100】

ユーザは、ウィンドウ5810中の特定の配当に注目した場合、図59のスクリーン5900に示すような所望の組み合わせを選択することができる。図示のように、ユーザは、馬「13」を選択し、馬「3」を強調表示している。次に、図60のスクリーン6000に示すように、ユーザインターフェースは、選択された組み合わせに賭けを設定したいかどうかを賭けウィンドウ6002を用いて確認するようユーザを促す。ウィンドウ6002は、ユーザの馬選択に基づいて、ユーザが利用することが可能な異なる種類の賭けのリストを含み得る。例えば、図示のように、ユーザは、馬「3」の次に馬「13」または馬「13」の次に馬「3」の順番でに連勝単式で賭けるか、または、馬「3」および馬「13」に連勝単式ボックスで賭けることができる。ウィンドウ6002内から、ユーザは、表示されている賭け情報のうち1つ以上に賭けることができる。

### 【0101】

ユーザが「オッズ／確率」オプション5702を選択したときに「連勝単式」タブ5802を用いる工程に加えてまたは代えて、ユーザは、図61のスクリーン6100に示すような「連勝単式マトリックス」タブ6102を操作して、\$2を連勝単式で賭けた場合（例えば、強調表示された馬および馬の組み合わせに賭けた場合）の配当を確認することもできる。ユーザが各馬（例えば、馬「3」）を強調表示すると、タブ6102が更新され、これにより、強調表示されている馬および馬の組み合わせの2つの組み合わせに連勝単式で賭けた場合の配当が示される。

### 【0102】

「連勝単式」タブ5802の場合と同様に、ユーザは、一着の馬を選択した後、二着の馬を選択して、図62のスクリーン6200に示すような賭けを構築することができる。図示のように、ユーザは、馬「3」を選択しており、現在馬「13」を選択しようとしているところである。次に、ユーザインターフェースは、図63のスクリーン6300に示すような賭けウィンドウ6302を表示する。ウィンドウ6302は、図60に示すウィンドウ6002と実質的に同じ動作をする。

### 【0103】

ユーザは、「オッズ／確率」オプション5702を選択すると、図64のスクリーン6400に示すような「一着のパーセント」タブ6402を利用することもできるようになる。図示のように、タブ6402は、一着、二着および三着に賭けが設定されている各馬の現在の勝率全ての表示を含む。6頭の馬のみを図示しているが、矢印6404は、リスト項目を下方にスクロールすると他の馬も利用可能であることを示す。総計表示6406は、一着、二着、または三着に賭けが設定された任意の馬の賭け金の総額を示す。タブ5802（図58）および6102（図61）の場合と同様に、ユーザは、馬を選択し、次いでその馬について賭けを設定することができる。例えば、図65のスクリーン6500の賭けウインドウ6502に示すように、ユーザは、馬「4」が「アクアダクト競馬場」のレース「2」において一着になると選択している。

### 【0104】

「オッズ／確率」オプション5702を選択する際、ユーザは、図66のスクリーン6600に示すような「一着プール」タブ6602も選択することができる。図66からわかるように、タブ6602は、一着、二着、または三着に賭けられた各馬の賭け金の総額を表示する。「一着パーセント」タブ6402の場合と同様に、ユーザは、タブ6602から馬を選択し、図67のスクリーン6700に示すような賭けウインドウ6702を用いて賭けを設定することができる。

### 【0105】

図示の「連勝単式」タブ5802（図58）、「連勝単式マトリックス」タブ6102（図61）、「一着パーセント」タブ6402（図64）および「一着プール」タブ6602（図66）は連勝単式の賭けおよび一着への賭けの用途用に構成されているが、本発明のユーザインターフェースのこれらの機能は、他の任意の適切な賭け率タイプを用いてインプリメントすることも可能である。例えば、「連勝単式」タブ5802および「連勝単式マトリックス」タブ6102を、「三連勝単式」タブおよび「三連勝単式マトリックス」タブとしてインプリメントしてもよい。一例として、「一着パーセント」タブ6402および「一着プール」タブ6602を、「三着パーセント」タブおよび「三着プール」タブとし

てインプリメントしてもよい。他の賭けタイプについてこれらの機能の実施を容易にするために、本発明は、タブ5802、6102、6402および6602を表示する前に、賭けタイプ選択タブ（例えば、図29のスクリーン2900に示すようなタブ2902）を表示することができる。

#### 【0106】

ユーザが図68のスクリーン6800に示すようなハンディキャップ「オプション」タブ5708から「馬データ」オプション6802を選択すると、各馬の「スナップ写真」、「記録」および「スピード&等級」データを見るオプションが当該ユーザに与えられる。図69のスクリーン6900に示すように、スナップ写真データは、「スナップ写真」タブ6902中に表示される。スナップ写真のデータは、各馬の休走期間、出走結果履歴（w i n s and s t a r t s）、総合評価（p o w e r r a t i n g）および競馬予想表を含み得、総合評価は、馬を比較する任意の適切な方法であり得る。図70のスクリーン7000に示すように、記録データは、「記録」タブ7002中に表示される。記録データは、各馬のレース経験数、一着になった回数、二着になった回数、獲得賞金額を含み得る。図71のスクリーン7100に示すように、スピードデータおよび等級データは、「スピードおよび等級」タブ7102に表示される。スピードデータおよび等級データは、各馬の前回のレースにおけるスピードと、平均スピードと、現在の等級と、前回の等級を含み得る。

#### 【0107】

ユーザは、図72のスクリーン7200に示すようなタブ5708から「調教師統計」オプション7202を選択することにより、調教師の統計を見ることもできる。ユーザは、オプション7202を選択した後、各馬の調教師の記録データ、最近の一着になった際のデータおよびペアリングデータを見ることができる。図73のスクリーン7300に示すように、記録データは、「記録」タブ7302中に表示される。記録データは、各馬の調教師の経験レース数、一着および二着の回数および平均を含み得る。図74のスクリーン7400に示すように、最近一着になった際のデータは、「最近の一着」タブ7402に表示される。「最近の一着」データは、過去10回のレース、過去20回のレースおよび過去5

0回レースにおいて各馬の調教師が一着を勝ち取った回数を含み得る。図75のスクリーン7500に示すように、ペアリングデータは、「ペアリング」タブ7500に表示される。ペアリングデータは、各馬の調教師に関する馬の出走結果履歴と、ジョッキーの出走結果履歴とを含み得る。

#### 【0108】

ジョッキーおよびドライバのハンドイキャップデータを見る際、ユーザは、図76のスクリーン7600に示すようなタブ5708から「ジョッキー／ドライバ」オプション7602を選択することができる。ユーザは、オプション7602を選択した後、各馬のジョッキーまたはドライバに関する記録データと、最近の一着データと、ペアリングデータとを見ることができる。図77のスクリーン7700に示すように、記録データは、「記録」タブ7702中に表示される。記録データは、各馬のジョッキーまたはドライバに関するレースの回数と、一着および二着のデータと、平均データとを含み得る。図78のスクリーン7800に示すように、最近の一着データは、「最近の一着」タブ7802に表示される。最近の一着データは、各馬のジョッキーまたはドライバが最近行われた過去1回のレース、過去20回のレースおよび過去50回のレースにおいて一着になった回数を含み得る。図79のスクリーン7900に示すように、ペアリングデータは、「ペアリング」タブ7900に表示される。ペアリングデータは、各馬のジョッキーまたはドライバについて、この馬の出走結果履歴と、この調教師の出走結果履歴とを含み得る。

#### 【0109】

ユーザは、トラック統計データを見る際、図80のスクリーン8000に示すようなタブ5708から「トラックデータ」オプション8002を選択することができる。ユーザがオプション8002を選択すると、図81のスクリーン8100に示すような「標柱位置(Post Position)」タブ8102が表示される。図81から分かるように、タブ8102は、トラックの各標柱位置に関する重み付けされた一着の平均値を含む。重み付けされた一着の平均値は、任意の適切な方法を用いて計算することが可能である。

#### 【0110】

ユーザは、図82のスクリーン8200に示すようなタブ5708から「コメント」オプション8202を選択することにより、コメントデータを見ることができる。ユーザは、オプション8202を選択すると、システム100（図1）に接続された任意のハンディキャップデータプロバイダ118に関するコメントデータを見ることができる。例えば、ハンディキャップデータは、「AXCIS」および「DRF」と呼ばれる2つのハンディキャップデータプロバイダ118（図1）から利用可能である。このデータにアクセスするには、ユーザは、「AXCIS」タブ8302（例えば、図83のスクリーン8300に示すような「AXCIS」タブ8302）または「DRF」タブ8402（例えば、図84のスクリーン8400に示すような「DRF」タブ8402）を選択することができる。

#### 【0111】

選択されたレースに関するプログラムデータを見るには、ユーザは、図85のスクリーン8500に示すようなタブ5708から「プログラム」オプション8502を選択することができる。ユーザは、オプション8502を選択した後、「標柱位置」タブ8602（例えば、図86のスクリーン8600に示すような「標柱位置」タブ8602）から各馬の標柱位置を見るか、または、「レース情報」タブ8702（例えば、図87のスクリーン8700に示すような「レース情報」タブ8702）からのレース情報を観ることができる。レース情報は、レース長さと、トラックタイプ（例えば、芝生、ぬかるみなど）と、レースタイプ（例えば、譲渡要求レース）と、賞金額と、馬カテゴリと、ジョッキー重量等級と、譲渡要求価格と、他の任意の適切な情報を含み得る。

#### 【0112】

最後に、タブ5708から、ユーザは、図88のスクリーン8800に示すような「他のサービス」オプション8802を選択して、他のデータ、情報に関する情報を受信して、利用可能な情報を選択することができる。スクリーン8900（図89）および9000（図90）に示すように、ユーザは、ユーザがさらなるデータ、情報を受信するか、または、「データ／情報」タブ8902および「選択」タブ9002を用いて選択する際にユーザが用いることが可能な情報（

例えば、電話番号およびインターネットアドレス)を受信することができる。図示していないが、本発明のいくつかの実施形態において、「選択」タブ9002が表示されているとき、PIN入力ウィンドウを用いてPINを入力するようユーザを促すことができる。その後、PINが入力されると、選択データが手数料と共にユーザに表示され得る。

#### 【0113】

メインメニュー700(図7)から、ユーザは、「トラック情報」オプション710を選択して、情報(例えば、予定、結果、天候およびニュース)を受信することができる。図91に示すように、ユーザがオプション710を選択すると、そのユーザは、シリーズ9100のスクリーン表示9200～10000(図92～図100)にアクセスすることができる。より詳細には、ユーザがオプション710を選択すると、ユーザインターフェースは、先ず、図92に示すようなスクリーン9200を表示する。図示のように、スクリーン9200は、「オプション」タブ9202と、「第1のレース時間」のリスト項目ウィンドウ9206とを含む。「オプション」タブ9202は、「予定」オプション9204と、「結果」オプション9204と、「天候」オプション9204と、「ニュース」オプション9204とを含む。ウィンドウ9206は、各利用可能なレース場のリスト項目と、当該トラックにおける第1レースの開始時間とを含む。ユーザがタブ9202から「予定」オプション9204を選択すると、図93のスクリーン9300に示すような「レース予定」タブ9302が表示される。ユーザは、タブ9302を用いて、所望のレース予定情報の日付を選択することができる。表示されている日付以外の日付を見る場合、ユーザは好適には、リストされている最初の日付および最終日付をスクロールすることができる。日付が選択されると、ウィンドウ9206は、選択された日付に関するレース予定情報を表示する。

#### 【0114】

ユーザがタブ9202から「結果」オプション9204を選択すると、ユーザインターフェースは、先ず、図94のスクリーン9400に示すような「トラック」選択タブ9402を表示する。ユーザは、このタブを用いて、トラックオプ

ション9404からレース場の所望の結果データを選択することができる。ユーザがトラックを選択すると、ユーザインターフェースは、そのトラックにおけるレースオプション9504から特定のレースを（図95中のスクリーン9500に示すような「レース」選択タブ9502を用いて）選択するようユーザを促す。各レースオプション9504は、レース番号と、レースの終了／未終了（これを「F」で示す）および記録時刻を示すインジケータとを含み得る。ユーザが表示してもらいたいのは結果であるため、終了したレースのみを選択可能対象とするのが好ましい。

#### 【0115】

ユーザがレースを選択すると、図96に示すようなスクリーン9600が表示される。図96から分かるように、スクリーン9600は、「結果」タブ9602を含む。この「結果」タブ9602は、上位5頭までの（または任意の適切な数の）入賞馬のリスト項目と、上位3着の賭博タイプに\$2賭けた場合のこれらの馬の配当とを含み得る。タブ9602は、他の種類の賭け（例えば、連勝単式、連勝複式など）の配当のリスト項目も含み得る。

#### 【0116】

ユーザがオプションタブ9202（図92）から「天候」オプション9204を選択すると、ユーザインターフェースは、図97のスクリーン9700に示すような「トラック」選択タブ9702を提示する。ユーザは、タブ9702を用いて、ユーザが天候情報を見たいトラックを選択することができる。ユーザがトラックを選択すると、ユーザインターフェースは、天候タブ9802を表示する。この天候タブ9802は、図98のスクリーン9800に示すような選択されたトラックに関する天候情報を表示する。図示のように、この天候情報は、予報データまたは現状のデータであり得、日付、都市、雲量、気温、トラック条件、風のレベルおよび方向、湿度、気圧、および他の任意の適切な情報の表示を含み得る。

#### 【0117】

ユーザがタブ9202（図92）から「ニュース」オプション9204を選択すると、ユーザインターフェースは、図99のスクリーン9900に示すような

「トラック」選択タブ9902を提示する。ユーザは、タブ9902を用いて、ユーザがニュース情報を見たいトラックを選択する。ユーザがトラックを選択すると、ユーザインターフェースは、「ニュース」タブ10002を表示する。この「ニュース」タブ10002は、図100のスクリーン10000に示すような、任意のトラックに関連するニュースでユーザが興味を持つ可能性のあるニュースである。

### 【0118】

プレーヤのアカウントに関する情報を受信するには、ユーザは、メインメニュー702（図7）から「プレーヤ情報」オプション712を選択することができる。ユーザがオプション712を選択すると、ユーザインターフェースは、図101に示すようなシリーズ10100のスクリーン表示10200～10700（図102～図107）を提示する。より詳細には、図102のスクリーン10200に示すような「ニュース」タブ10202が先ず表示され得る。タブ10202は、システム100（図1）のオペレータが提供するサービスに関連する任意のニュースを含み得る。この情報は、ユーザもしくはプレーヤアカウントの1つに固有の情報であってもよいし、または一般的な情報であってもよい。現在複数のプレーヤがユーザインターフェースにアクセスしている場合、ユーザインターフェースは好適には、プレーヤアカウントを（図103中のスクリーン10300に示すようなプレーヤ選択ウィンドウ10302を用いて）識別するようユーザを促す。

### 【0119】

ユーザがウィンドウ10302からプレーヤアカウントを選択するか、または、单一のプレーヤのみがシステムにアクセスしている場合、ユーザインターフェースは、現在のアカウントのPINを（図104中のスクリーン10400に示すようなPIN入力ウィンドウ10402を用いて）入力するようユーザを促す。ユーザが適切なPINを入力すると、ユーザインターフェースは、ユーザが図105のスクリーン10500に示すような「賭けキュー」タブ10502を表示することを可能にする。タブ10502は、図36と関連して上述したようなタブ3602と実質的に同様に動作する。ユーザは、図106のスクリーン10

600に示すような「バランス」タブ10602も表示することができる。図示のように、タブ10602は、選択されたプレーヤのアカウントの現在のバランスを示す。ユーザは、図107のスクリーン10700に示すような「履歴」タブ10702もさらに表示することができる。図示のように、タブ10702は、選択されたプレーヤの賭博履歴を示す。この賭博履歴は、限られた期間のみについて表示することができ、また、日付、トラック、レース、賭け金額、タイプ、選択された馬、コスト総額およびプレーヤの履歴（またはその一部）における各賭けに関する他の任意の適切な情報を含み得る。例えば、履歴表示は、特定の期間（例えば、少なくとも10分前～7日前）の間に賭博データハブ102、加入者管理システム110または運搬会社114が時間スタンプを割り当てた賭けのみをリストすることができる。

#### 【0120】

図1～図3に関連して上述したように、賭博データハブ102および加入者管理システム110を用いた中央化されたデータ格納を提供することにより、図105～図107に示したプレーヤアカウント情報は、セットトップボックス104、電話106および／またはコンピュータ108を用いて設定された賭け金を反映することができる。

#### 【0121】

本発明の別の実施形態において、ユーザがメインメニュー702（図7）から「プレーヤ情報」オプション712を選択すると、ユーザインターフェースは、図102A中に示すようなサブメニュー10204を提示することができる。図102Aは、スクリーン10206を示す。このスクリーン10206には、ユーザが選択することが可能なオプションを備えるサブメニュー10204が設けられている。ユーザが選択することが可能なオプションを挙げると、「TVGニュース」オプション10208、「TVG放送予定」オプション10210、「顧客サービス」オプション10212、「権利放棄」オプション10214、「アカウント情報」オプション10216、「賭けリスト」オプション10218などがある。

#### 【0122】

図102Bに示すように、「TVGニュース」オプション10208が選択されると、TVGニュースを示すスクリーン10220が表示され得る。ユーザは、リモートコントロールを用いてOKを示して、サブメニュー10204に戻ることができる。

#### 【0123】

「TVG放送予定」オプション10210が選択されると、図102Cに示すようなスクリーン10222が表示され得る。スクリーン10222は、TV放送予定を示すことができる。ユーザは、リモートコントロールを用いてOKを示し、サブメニュー10204に戻ることができる。

#### 【0124】

図102Dは、スクリーン10224を示す。このスクリーン10224は、ユーザが「顧客サービス」オプション10212を選択すると、顧客サービスの連絡先情報を表示することができる。スクリーン10224は、顧客サービスの郵送先住所も示すことができる。ユーザは、リモートコントロールを用いてOKを示し、サブメニュー10204に戻ることができる。

#### 【0125】

ユーザがサブメニュー10204から「権利放棄」オプション10214を選択すると、図102Eに示すようなスクリーン10226が表示され得る。サービスプロバイダの責任に関する情報がユーザに表示され得る。ユーザは、リモートコントロールを用いてOKを示し、サブメニュー10204に戻ることができる。

#### 【0126】

ユーザが「アカウント情報」オプション10216を選択すると、ユーザにPINを入力するよう促すプロンプト（例えば、図102Fのスクリーン10230に示すようなプロンプト）が表示され得る。スクリーン10230のユーザウィンドウ10232に正しいPINが入力されると、ユーザは、アカウント情報にアクセスすることができるようになる。

#### 【0127】

図102Gに示すように、ユーザがユーザのアカウント情報にアクセスすると

、スクリーン10234がユーザに提示され得る。このスクリーン10234は、ウインドウ10236中のユーザのアカウントバランスと、以前の賭け金10238、10240、10242および10244とを表示する。ユーザは、「TVGで買い物をしよう！」オプション10246を選択することにより、商品を買う機会を得ることができる。また、ユーザは、オプション10248を選択することにより、特殊な取引（例えば、「無料航空運賃」）に参加する機会も得ることができる。

#### 【0128】

ユーザが「TVGで買い物をしよう！」オプション10246を選択すると、図102Hに示すようなスクリーン10250がユーザに提示され得る。スクリーン10250は、電話番号に電話をかけることによって購入することが可能な特定の商品に関する情報を含む。

#### 【0129】

スクリーン10250はまた、ユーザがインターフェースを通じて直接的にアイテムを購入することも可能にし、また、同じウインドウもしくは別のウインドウ中に表示されたウェブページインターフェースにユーザを方向付けることもできる。ユーザが以前の賭け金10238、10240、10242および10244のうち任意の1つを選択すると、以前に設定された賭け金のうち対応するものに関する詳細な情報が提示され得る。例えば、図102Iのスクリーン10252に示すように、ユーザが以前に設定した賭け金に関する詳細な情報は、日付、レース場、賭け金の種類、賭け金額および獲得額に関する情報を含み得る。

#### 【0130】

ユーザがメインメニュー702（図7）から「設定」オプション714を選択すると、ユーザインターフェースは、ユーザがプレーヤアカウントおよび電話設定を維持することをイネーブルする。図108に示すように、オプション714が選択されると、ユーザインターフェースは、ユーザが図108に示すようなアクセスシリーズ10800のスクリーン表示10900～11900（図109～図119）にアクセスすることをイネーブルする。より詳細には、ユーザがオプション714を選択すると、図109に示すようなスクリーン10900が表

示される。スクリーン10900は、「プレーヤ」オプションタブ10902と、「システム」オプションタブ10908と、プレーヤステータスウィンドウ10906とを含む。プレーヤステータスウィンドウ10906は、ユーザインターフェース中のプレーヤ設定のリストと、これらのプレーヤのアクティブ状態／非アクティブ状態とを示す。

### 【0131】

「プレーヤ」オプションタブ10902は、ユーザがプレーヤを追加することと、プレーヤを削除することと、プレーヤのステータスを変更することと、プレーヤのPINを変更することとをイネーブルする。これらの機能は、オプション10904のうち1つを選択することによって開始される。ユーザが「プレーヤを追加する」オプション10904を選択すると、図110のスクリーン11000に示すような「プレーヤを追加する」ウィンドウ11002が表示される。ユーザは、ウィンドウ11002を用いて、追加したいプレーヤの名前を入力することができる。次に、ユーザは、図111のスクリーン11100に示すようなプレーヤアカウントウィンドウ11102を用いて、そのプレーヤのアカウント番号を入力することができる。このアカウント番号は、システム100（図1）のオペレータが割り当てた事前構成されたアカウント番号であってもよいし、クレジットカード番号であってもよいし、または、プレーヤのアカウントの持ち主を識別するための他の任意の適切な番号であってもよい。その後、ユーザは、図112のスクリーン11200に示すようなプレーヤPINウィンドウ11202を用いて、新規アカウントのPINを入力することができる。PIN入力を2回繰り返して、PINが正しく入力されているかどうか確認するのが好ましい。最後に、図113のスクリーン11300に示すように、プレーヤステータスウィンドウ11304が更新されて、新規プレーヤである「JOE」が表示される。

### 【0132】

やはり図113のスクリーン11300に示すように、ユーザがタブ10902（図109）から「プレーヤを削除する」オプション10904を選択すると、「プレーヤを削除する」ウィンドウ11302が表示される。ユーザは、Wi

ンドウ11302を用いて、削除すべきプレーヤを選択することができる。次に、図114のスクリーン11400に示すように、ユーザが削除対象プレーヤを選択した結果を確認するための「削除するプレーヤを確認する」ウィンドウ11402が表示される。ウィンドウ11402において「Y e s」オプションが選択されると、選択されたプレーヤ（図中では「B E T T Y」）が削除される。その後、この削除結果は、図115のスクリーン11500に示すようなプレーヤステータスウィンドウ11504中に表示される。本発明の好適な実施形態において、選択されたプレーヤのみが、プレーヤアカウントを削除する権限を持つことができる。例えば、ユーザインターフェースに入力された第1のプレーヤアカウントは、インターフェースの所有者として指定され得る。その後、ユーザがプレーヤアカウントを削除しようとするたびに、所有者のアカウントに対応するPINを入力するようそのユーザを促すことができる。別の例として、多数または全てのプレーヤに、プレーヤアカウントを削除する権限を与えてよい。

### 【0133】

ユーザがタブ10902（図109）から「ステータスを変更する」オプション10904を選択すると、図115のスクリーン11500に示すようなトグルステータスウィンドウ11502が表示される。いくつかの実施形態において、濃色で表示されているプレーヤアカウント名（例えば、名前11506）がアクティブ状態ではなく、淡色で表示されているプレーヤアカウント名（例えば、名前11508）はアクティブ状態である。任意のプレーヤ名が選択されると、アカウントのステータスは、アクティブから非アクティブに代わり、またその逆も行われる。図116のスクリーン11600中のプレーヤステータスウィンドウ11604中に示されるように、プレーヤ「J O N I」のステータスをトグルすることにより、このプレーヤの「アクティブ」ステータスを「N O」から「Y E S」に変更した。

### 【0134】

プレーヤアカウントと関連付けられたPINを変更するには、ユーザは、タブ10902（図109）の「PINを変更する」オプション10904を選択することができる。オプション10904が選択されると、図116のスクリーン

11600に示すようなプレーヤ選択ウィンドウ11602が表示される。PINを変更すべきプレーヤアカウントが選択されると、図117のスクリーン11700に示すような「プレーヤPINを変更する」ウィンドウ11702が表示される。ユーザがアカウントの古いPINを入力し、アカウントの新規PINを2回入力すると、図118のスクリーン11800に示すような「PIN変更を確認する」ウィンドウ11802を用いて、そのPIN変更は確認される。

#### 【0135】

あるいは、ユーザがメインメニュー702（図7）から「設定」オプション714を選択すると、ユーザインターフェースは、図118Aに示すようなスクリーン11802を表示することができる。スクリーン11802は、オプションメニュー11804を示す。ユーザは、「プレーヤ設定」オプション11806または「デフォルトの賭けを設定」11808のいずれかを選択することができる。

#### 【0136】

「プレーヤ設定」オプション11806が選択されると、図118Bに示すようなスクリーン11810が表示され得る。図118Bは、現在設定されているプレーヤを示す。プレーヤリスト11812は、各プレーヤの「オン」／「オフ」ステータスおよび各プレーヤの認可ステータスの表示と共に表示される。プレーヤが「オン」である場合、「オン」縦列の見出し11814の下側のプレーヤの名前の隣に対応するチェック欄がある。プレーヤが「オフ」である場合、「オン」縦列の見出し11814の下側のプレーヤの名前の隣には対応するチェック欄はない。プレーヤに権利が付与されている場合、「権利付与状況（Auth）」縦列見出し11816の下側のプレーヤの名前の隣には、対応するチェック欄がある。プレーヤに権利が付与されていない場合、「権利付与状況（Auth）」縦列見出し11816の下側のプレーヤの名前の隣には、対応するチェック欄は無い。

#### 【0137】

ユーザは、「オン／オフ」オプション11818を選択することにより、プレーヤリスト11812中のプレーヤのオン／オフステータスを変更することができます。

きる。プレーヤがプレーヤリスト11812から選択されている場合、「オン／オフ」オプションが選択されると、プレーヤのオン／オフステータスをトグルすることができる。ユーザは、「権利付与状況」オプション11820を選択することにより、プレーヤリスト11812中のプレーヤの認可ステータスを変更することができる。「権利付与状況」オプションが選択されると、プレーヤがプレーヤリスト11812から選択されている場合、プレーヤの認可ステータスをトグルすることができる。

#### 【0138】

プレーヤは、賭けを設定しようとする際、少なくとも1回は権限を付与されなければならない。プレーヤに権限が付与されると、プレーヤの「オン」／「オフ」ステータスのオンおよびオフをトグルして、これにより、ユーザが賭けを設定している間、ユーザが、プレーヤのうちオンでありかつ権利を付与されているプレーヤを選択することができるようになる。プレーヤに権限が付与されていない場合、プレーヤの「オン」／「オフ」ステータスをトグルすることはできず、ユーザが賭けを設定している間、ユーザがプレーヤを選択することはできない。

#### 【0139】

加えて、プレーヤが正しくないPINを5回連続で入力した場合、そのプレーヤを必ずロックアウトすることができる。これは、権利を付与されていない者が（異なる入力を用いてPIN入力を何度も試みることによって）プレーヤのアカウントへのアクセスを得ることができないようにするためのセキュリティ手段である。

#### 【0140】

ユーザが「デフォルトの賭けを設定」オプション11808を選択すると、図118Cに示すようなスクリーンをユーザに提示することができる。ユーザは、システムデフォルト（例えば、トラックデフォルト11824、賭けタイプデフォルト11826および金額デフォルト11828）を設定することができる。

#### 【0141】

トラックデフォルト11824は、「自動」または「無し」に設定することができる。トラックデフォルト11824が「自動」に設定されると、賭け生成の

間に最後に用いられた選択がデフォルトとして用いられ得る。トラックデフォルトが「無し」に設定されると、第1のまたは他の任意の利用可能な選択をデフォルトとして用いることができる。同様に、デフォルト設定を、賭けタイプデフォルト11826および金額デフォルト11828について選択することも可能である。賭けタイプデフォルト11826および金額デフォルト11828はどちらとも「自動」に設定することが可能であり、これにより、賭け生成の間に最後に用いられた選択をデフォルトとして用いることができる。

#### 【0142】

ユーザが図109のスクリーン10900から「システム」オプションタブ10908を選択すると、タブの残り部分は、図119のスクリーン11900に示すように表示される。ユーザは、タブ10908を用いて、ダイアルアウトするための番号が必要であるか否かを示すことができ、ダイアルアウトするための番号が必要な場合、その番号を示すことができる。ユーザは、電話サービスに「通話中着信」機能が含まれているかどうかを示すことができ、電話サービスに「通話中着信」機能が含まれている場合、そのサービスをディセーブルするためのコードを示すことができる。最後に、ユーザは、タブ10908中の「メニュー」オプション11902を選択して、図120～図122に示すようなドロップダウンメニューを活性化することができる。

#### 【0143】

ユーザインターフェースも、一連のドロップダウンメニューを提供する。これらのドロップダウンメニューは、上述したようなスクリーン900～11900（図9～図119）からアクセスすることが可能である。ユーザは、これらのドロップダウンメニューを用いて、ユーザインターフェースの他の部分をナビゲートしたり、ユーザインターフェースを終了したりすることができる。図120に示すように、工程12004においてユーザインターフェースがユーザがメニューキーを押す行為（またはドロップダウンメニューの表示を開始させるための他の任意の適切な表示を行う行為（例えば、賭けキュータブからメニューオプションを選択する行為））を検出した場合、工程12006において、そのユーザインターフェースは、そのユーザが現在選択されているレースを有するか否かを判

定する。ユーザインターフェースは、そのユーザが現在選択されているレースを持っていないと判定した場合、工程12008において、ドロップダウンメニューを「このレース」部分（例えば、図121のスクリーン12100中のメニュー12102中の「このレース」部分）と共に表示する。ユーザインターフェースは、ユーザが現在選択しているレースを持っていないと判定した場合、工程12010において、「このレース」部分の無いドロップダウンメニュー（例えば、図122中のスクリーン12200のメニュー12202）を表示する。

#### 【0144】

ここで図121を参照して、ドロップダウンメニュー12102についてより詳細に説明する。図示のように、メニュー12102は、2つの部分12104および12106を含む。「このレース」部分12104は、現在選択されているレースに結合されている。スクリーン12100において、ユーザはp r o B E T機能を用いているため、賭博目的のためにレースを選択している。しかし、レースを選択する行為は、任意の目的（例えば、図57のスクリーン5700に示すようなハンディキャップデータの入手）のために行われることもある。

#### 【0145】

ユーザがドロップダウンメニュー12102の「このレース」部分12104から選択肢12108、12110、12112および12114を1つ選択すると、ユーザインターフェースは、選択された特定の機能に関連するスクリーンを表示するが、その際、既に選択されたレースも表示する。例えば、ユーザが「一着オッズ／チケット」選択肢12108を選択すると、ユーザインターフェースは、チケットウィンドウ（例えば、図11のスクリーン1100中のチケットウィンドウ1006または図29のスクリーン2900中のチケットウィンドウ2702）の表示と、オッズウィンドウ（例えば、図15のスクリーン1500中のオッズウィンドウ1512または図36のスクリーン3600中のオッズウィンドウ3604）表示との間をトグルする。ユーザが「ハンディキャップ」選択肢12110を選択すると、ユーザインターフェースは、図57のスクリーン5700に示すようなオプションタブ5708を表示する。ユーザは、オプションタブ5708を用いて、図54に図示するようなまた図54に関連して説明す

るようなハンディキャップデータにアクセスすることができる。ユーザは、「連勝（W i l l P a y s）」選択肢12112から、図58のスクリーン5800に示すような選択されたレースについて「連勝単式」タブ5802にアクセスすることができる。最後に、「プール」選択肢12114を選択することにより、ユーザは、図66のスクリーン6600に示すような選択されたレースについて「一着プール」タブ6602までナビゲートすることができる。

#### 【0146】

メニュー12102の「このレース」部分12104と異なり、メニュー12102の「オプション」部分12106は、任意の特定のレースには結合されない。そのため、選択肢12116、12118、12120、12122および12124のうち1つが選択されると、後で開始される機能は、いかなる特定のレースに基づいても開始されない。より詳細には、ユーザが「アカウント情報」選択肢12116を選択すると、ユーザインターフェースは、図101に示すシリーズ10100のスクリーン表示を開始する。ユーザが「結果＆価格」選択肢12118を選択すると、ユーザインターフェースは、図91に示すシリーズ9100のスクリーン表示を開始する。

#### 【0147】

ユーザが「p r o B E T／賭博構築」選択肢12120を選択した場合、ユーザインターフェースがとるアクションは、時間メニュー12102が活性化されたときにユーザがアクセスしているユーザインターフェースの現在の領域によって異なる。ユーザが賭け率モードで操作を行っていない場合（例えば、図8のシリーズ800中のスクリーン表示の1つまたは図26のシリーズ2600中のスクリーン表示の1つ）、ユーザインターフェースは、ユーザが操作した前回の賭け率モードを活性化させる。例えば、前回ユーザが設定した賭けがp r o B E Tモードであった場合において、メニュー12102がハンディキャップスクリーンから開始された場合、ユーザインターフェースは、p r o B E Tモードを開始する。しかし、ユーザが賭け率モードで操作している場合、ユーザインターフェースは、現在の賭け率モードをトグルする（ただし、利用可能な賭け率モードが2つだけである場合）か、または、賭け率モードを回転させる（ただし、利用可

能な賭け率モードが2つより多い場合）。これらのトグル工程または回転工程を行う際、ユーザインターフェースは好適には、ユーザが既に提出した全てのエントリを新規の賭け率モードに転送する。

#### 【0148】

最後に、「メインメニュー」選択肢12122または「T V Gを見る」選択肢12124を選択することにより、ユーザは、メインメニュー702（図7）に戻る工程または、ユーザテレビプログラム500（図5）を見る工程をそれぞれ行うことができる。

#### 【0149】

図120に関連して上述したように、レースがまだ選択されていないときにユーザがドロップダウンメニューにアクセスした場合、ユーザインターフェースは、メニュー（例えば、図122のスクリーン12200のメニュー12202）を提示する。図122から分かるように、メニュー12202には、「このレース」部分が無い。その代わりに、表示される各メニュー選択肢は、任意の特定のレースから独立して操作される。

#### 【0150】

選択肢12204、12206、12214および12216はそれぞれ、選択されると、メニュー12102の選択肢12116、12118、12122および12124それぞれに関連して上述したような機能と実質的に同様の機能を行う。「p r o B E T」選択肢12208が選択されると、図8に示すようなシリーズ800のスクリーン表示が表示されると好ましい。「賭博構築」選択肢12210が選択されると、図26に示すようなシリーズ2600のスクリーン表示が表示されると好ましい。最後に、「ハンディキャップ」選択肢12212が選択されると、図54に示すようなシリーズ5400のスクリーン表示が表示されると好ましい。

#### 【0151】

本発明のいくつかの実施形態において、メニュー12102および12202の文脈依存性を、上述した文脈依存性よりも大きくしてもよい。例えば、スクリーン12100に示すようなp r o B E Tモードからドロップダウンメニュー1

2102が開始した場合、オプション12120は「賭博構築」とだけ表示するだけであって、図示したような「p r o B E T／賭博構築」は表示しない。オプション12120は、選択されると、ユーザインターフェースをp r o B E Tモードから賭博構築モードに切り換わらせることができる。同様に、一例として、メニュー12102または12202のいずれかがハンディキャップモードから開始された場合、ハンディキャップオプション12110および12212の代わりに他のオプションを用いることができる。

### 【0152】

本発明のいくつかの実施形態において、ユーザインターフェースは、上述したスクリーン表示中に表示されるプロンプトのうち多数に対するデフォルトエントリの自動選択および手動選択を容易化する。デフォルトエントリの自動選択を実施することができるのは、単一のプレーヤのみがアクティブ状態である場合である。このデフォルトエントリの自動選択は、例えば、ユーザが設定した各賭け金をモニタリングし、プロンプトが表示されるたびにプロンプトの強調表示を最も頻繁に選択された選択上に最初に表示することによって、行われる。例えば、ユーザが最も頻繁に設定している賭博タイプが三連勝単式賭けタイプである場合、賭けタイプ選択プロンプト中の強調表示を最初に（図29のスクリーン2900のタブ2902に示すように）表示させることができる。デフォルトエントリの自動選択は、エントリのうちユーザが最も高い勝率を得ることのできるエントリまたはプレーヤが得られる金銭が最も高額でしかも所与の最小確率の勝利閾値を満たしているエントリを判定することによっても実施することができる。例えば、勝率オッズが最も高い馬をデフォルト馬選択として選択することができる。

### 【0153】

デフォルトエントリの手動選択は、「デフォルト」アクション選択3606を賭けキュー表示（例えば、賭けキュータブ3602（図36））に追加するかまたはエントリを特別に選択することにより、実施可能である。「デフォルト」アクション選択3606を用いて、例えば、ユーザが賭けを設定した後、ユーザは、「デフォルト」アクション選択3606を選択することができる。こうすることにより、ユーザが選択した賭け内容をデフォルトエントリにする。エントリを

特別に選択する様々な方法を用いて、デフォルトエントリを指定してもよい。例えば、リモートコントロール上のボタンを押すことによってエントリが選択された場合、その選択が点滅するまでボタンを長時間押し続けることにより、選択をデフォルトとして指定することができる。一例として、デフォルトボタンをリモートコントロールに追加して、これにより、ユーザがエントリを強調表示し、デフォルトボタンを押してそのエントリをデフォルトエントリとすることができます。

#### 【0154】

上記にて、エントリをデフォルトエントリとして指定する特定の方法を自動指定および手動指定について説明してきたが、このような指定を行う任意の適切な方法を本発明に従って用いることができる。

#### 【0155】

本発明のいくつかの実施形態では、複数の賭博イベントを同時に表示することが可能であり、ユーザがイベントのうち1つ以上を選択してユーザインターフェースを開始させるか、または、表示すべき賭博イベントをスクリーン全体に表示させることをイネーブルする。例えば、図123のスクリーン12300に示すように、4つのレース表示12302、12304、12306および12308が、スクリーン12300の異なる部分に表示されている。表示12302、12304、12306および12308のうち1つを選択する際、強調表示12310を提供して、ユーザがその強調表示を所望の表示上に配置し、その後もしくは同時に当該表示を選択することが可能である。これらの表示のうち1つ以上は、インジケータ12312も含み得る。このインジケータ12312は、表示されたトラック、レース、もしくは他の任意の適切な情報を識別するか、または、ユーザが表示を選択することをイネーブルする。

#### 【0156】

本発明では、ユーザが複数の表示された賭博イベントのうち1つを選択すると、ユーザインターフェースを開始し、特定のプロンプトを、選択されたイベントに対応するデフォルトエントリと共に自動設定する。例えば、ユーザがスクリーン12300を見ており、表示12302を選択すると、ユーザインターフェー

スは、「賭博構築」モードがアクセスされるような様態で開始され得る。ユーザインターフェースは、このモードを「トラック」選択タブ2706（図27）において開始するのではなく、「アクアダクト競馬場」を選択されたトラックとしてそしてレース「2」を選択されたレースとして自動選択することができるため、「タイプ」タブ2902（図29）を最初に提示する。ユーザは、デフォルトをオーバーライドすることを望む場合、リモートコントロール上の左矢印ボタンを押して、タブ2706に再度切り換えて所望のトラックを選択するか、またはタブ2802に再度切り換えて所望のレースを選択することができる。

#### 【0157】

あるいは、ユーザインターフェースは、まず、図5のスクリーン500に示すようなスクリーン12300から選択された賭博イベントを画面全体に表示することもできる。ユーザは、プロンプト502を用いて、ユーザインターフェースを開始することができる。

#### 【0158】

ここで図124を参照して、本発明によるユーザインターフェースの別の実施形態が図示されている。図124は、馬選択スクリーン12400を示す。スクリーン12400は、オーバーレイ12402と、バックグラウンドプログラム12404とを含む。バックグラウンドプログラムは、ユーザがユーザインターフェースを活性化させる前に視聴している任意のテレビプログラムであり得る。図示のように、オーバーレイ12402はバックグラウンドプログラム12404の大部分を覆っているが、オーバーレイ12402がバックグラウンドプログラム12404の任意の領域（プログラム全体を含む）を覆うようにオーバーレイ12402を実施することも可能である。オーバーレイ12402内には、ユーザが三連勝単式で賭けを設定しているときの二着タブ12406と、三着タブ12408と、金額タブ12410と、ステータスバー12418と、チケットウィンドウ12420と、賭博イベントウィンドウ12422とがある。

#### 【0159】

二着タブ12406および三着タブ12408は実質的に同様に動作するが、二着タブ12406は賭博イベントにおいて二着になる馬を選択する際に用いら

れ、一方三着タブ12408は賭博イベントにおいて三着になる馬を選択する際に用いられる点においてのみ異なる。三着タブ12408は、馬リスト12416と、これらの馬の番号リスト12414と、これらの馬のオッズのリスト12412とを含む。番号リスト12414は、ジョッキーおよび／または馬の色を、表示されている各番号の周囲の領域中に表示する。

#### 【0160】

金額タブ12410、ステータスバー12418およびチケットウィンドウ12420は、それぞれ図35、図6および図27のスクリーン3500、600および2700に示す金額タブ3504、ステータスバー601およびチケットウィンドウ2702と実質的に同様に動作する。

#### 【0161】

賭博イベントウィンドウ12422は好適には、ユーザが興味を持つ賭博イベントの画像を表示する。これらの画像は、静止画像であっても完全な動画であってもよく、音声があってもなくてもよい。これらの画像は、ユーザの賭博選択に結合させてもよいし、またはユーザの賭博選択から独立させてもよい。例えば、これらの画像をユーザの賭博選択に結合させた場合、ユーザがタブ12408中の馬を強調表示すると、ウィンドウ12422は、馬の練習風景、以前のレースでの様子、または他の任意の適切な時間における様子を強調表示した様態の映像を表示するように実施され得る。これらの画像をユーザの賭博選択から独立させた場合、一例として、テレビチャンネルに関連するデフォルト賭博イベントをウィンドウ12422に表示することができる。このような映像は、クリップであってもよいしライブ映像であってもよい。あるいは、ウィンドウ12422を任意のテレビプログラムを表示するようにインプリメントしてもよい。

#### 【0162】

図125は、ユーザインターフェースのさらに別の実施形態を示す。図示のように、ユーザインターフェースは、スクリーン12500を表示する。このスクリーン12500は、オーバーレイ12502およびバックグラウンドプログラム12504を含む。図124のオーバーレイ12402およびプログラム12404の場合と同様に、オーバーレイ12502は任意のサイズでよく、プログ

ラム12504は任意のテレビプログラムでよい。また、オーバーレイ12402と同様に、オーバーレイ12502は、二着タブ12506と、三着タブ12508と、金額タブ12510と、ステータスバー12518とを含む。これらの要素は、図124中の対応要素と実質的に同様に動作する。オーバーレイ12502はまた、賭博イベントウィンドウ12520も含む。この賭博イベントウィンドウ12520は、ウィンドウ12422がオーバーレイ12402を占有する面積よりもずっと大きな面積をウィンドウ12402において占有するが、その動作はウィンドウ12422と実質的に同じである。オーバーレイ12502にはチケットウィンドウは無いが、(タブ12508の表示部分を小さくしてチケットウィンドウが入る余裕を設けることによって)オーバーレイ12502にチケットウィンドウを取り入れることも可能である点に留意されたい。

#### 【0163】

図126は、ユーザインターフェースのさらに別の実施形態を示す。図示のように、ユーザインターフェースは、スクリーン12600を表示する。このスクリーン12600は、バックグラウンドプログラム12602と、オーバーレイ12604とを含む。オーバーレイ12604内には、タブ12606、12608および12610と、図125に示すタブ12506、12508および12510およびステータスバー12518と実質的に同じステータスバー12618とがある。図示126から分かるように、オーバーレイ12604は部分的に透明になっており、これにより、オーバーレイ12604を通じてプログラム12602が見えるようになっている。オーバーレイ12604の透明度は任意のレベル(例えば、完全に不透明または完全に透明)にしてもよく、ユーザによって規定してもよい。

#### 【0164】

ここで図127～図151を参照して、図2のIVRサーバ210中にインプリメントされることが可能な双方向音声応答インターフェース(IVRインターフェース)が図示されている。IVRインターフェースの主要プロセス12700および12800が図127および図128に図示されている。工程12702においてIVRサーバ210が新規電話呼を受信すると、プロセス12700

が開始する。次に、プロセス12700は「ようこそ」と挨拶する機能をし、工程12704および12706において、任意のオプションのメッセージが提供される。その後、工程12708および12710において、プレーヤのアカウント番号およびPINを入力するようユーザを促す。ユーザが有効なアカウント番号およびPINを入力すると、工程12712においてメインメニューが表示される。メインメニューに応答して、ユーザは、利用可能なオプションのうち1つを選択することができる。好適な実施形態において、ユーザは、賭け金の設定、自身のアカウントバランスの入手、一着オッズの入手、結果の入手、ヘルプ情報の入手、メニューのカスタマイズ、または電話呼出しの終了を選択することができる。ユーザが賭け金の設定を選択した場合、工程12714および12716がインプリメントされることにより、制御は、プロセス12700においてから図129の賭け金入力プロセス12900へと転送される。ユーザがアカウントバランスの入手を選択した場合、工程12718および12720がインプリメントされることにより、制御は、プロセス12700から図146のアカウントバランスプロセス14600へと転送される。別の場合、工程12722および12802（図128）がインプリメントされることにより、制御は、プロセス1270からプロセス12800へと転送される。

#### 【0165】

工程12802においてプロセス12800が開始した後、ユーザが選択したのは一着オッズの入手であるのか、結果の入手であるのか、ヘルプ情報の入手であるのか、メニューのカスタマイズであるのか、または呼出しの終了であるのかを判定する。ユーザの選択が一着オッズの入手である場合、工程12804および12806がインプリメントされることにより、制御は、プロセス12800から図147の一着オッズプロセス14700へと転送される。ユーザの選択が結果の入手である場合、工程12808および12810がインプリメントされることにより、制御は、プロセス12800から図148の結果プロセス14800へと転送される。ユーザの選択がヘルプ情報の入手である場合、工程12812および12814がインプリメントされることにより、制御は、プロセス12800から図149のヘルプ情報プロセス14900へと転送される。ユーザ

の選択がメニューのカスタマイズである場合、工程12816および12818がインプリメントされることにより、制御は、プロセス12800から図150のカスタマイズプロセス15000へと転送される。最後に、ユーザの選択が呼び出しの終了である場合、工程12820および12822がインプリメントされることにより、制御は、プロセス12800から図151の終了プロセス15100へと転送される。上記以外の結果の場合、工程12824および12724(図127)がインプリメントされることにより、プロセス12800は、プロセス12700の工程12712に再度戻る。

#### 【0166】

賭け金入力プロセスを図129～図145に示す。工程12902において賭け金入力プロセスが開始されると、工程12904においてトラックを選択するようユーザを促し、その後、工程12906において、ユーザのトラック選択を確認する。次に、同様に、プロセス12900において、工程12908においてレース番号を入力するようユーザを促し、工程12910においてレース番号の選択を確認し、工程12912において賭けタイプを入力するようユーザを促し、工程12914において賭けタイプ選択を確認する。その後、プロセス12900において、工程12916および13002がインプリメントされることにより、制御は、プロセス13000(図130)へと転送される。

#### 【0167】

次に、IVRインターフェースは、プロセス13000および13100(図131)を通じて、ユーザが選択した賭けタイプを判定し、制御を適切なプロセスに転送する。ユーザが一着への賭け、二着への賭け、または三着への賭けを選択した場合、プロセスは工程13004および13006、工程13008および13010、または工程13012および13014をそれぞれインプリメントすることにより、制御を上位3着賭博プロセス13200に転送する。ユーザが一着／二着への賭け金、一着／三着への賭け金、または一着／二着／三着への賭け金を選択した場合、プロセスは、工程13016および13018、工程13020および13022、または工程13024および13026をインプリメントすることにより、制御を一着／二着、一着／三着、一着／二着／三着賭け

金プロセス13300に転送する。

### 【0168】

別の場合、プロセス13000は、工程13028および131101をインプリメントすることにより、制御をプロセス13100（図131）に転送する。ユーザが連勝単式賭博、三連勝単式賭博、または連勝複式賭博を選択した場合、プロセスは、工程13102および13104、工程13106および13108、または工程13110および13112をそれぞれインプリメントすることにより、制御を連勝単式、三連勝単式、連勝複式賭博プロセス13400に転送する。ユーザが二重勝式投票方式、または三重勝式投票方式もしくは六重勝式投票方式の賭博を選択した場合、プロセスは、工程13114および13116、または工程13118および13120をそれぞれインプリメントすることにより、制御を二重勝式投票方式、三重勝式投票方式／六重勝式投票方式プロセス13500に転送する。別の場合、プロセス13100は、工程13122および12918（図129）をインプリメントすることにより、制御を工程12912におけるプロセス12900に再度転送する。

### 【0169】

上位3着プロセス13200を図132に示す。図示のように、工程13202においてプロセス13200が開始すると、プロセス13200は、工程13204において馬を選択するようユーザを促し、工程13206においてユーザ選択を確認する。次に、工程13208において、プロセス13200は、工程13208において賭け金額を入力するようユーザを促し、その後、工程13210において賭け金を確認、変更またはキャンセルするようユーザを促す。ユーザが賭け金を確認すると、工程13212においてプロセス13200は工程13214に分岐して、図136の賭け終了プロセス13600を開始する。ユーザが賭け金の変更を選択した場合、プロセス13200は工程13216において工程13218に分岐して、図137の賭け金変更プロセス13700を開始する。最後に、ユーザが賭け金のキャンセルを選択した場合、プロセス13200は工程13220において賭け金をキャンセルし、その後、図136の賭け終了プロセス13600を工程13222において開始する。

### 【0170】

一着／二着、一着／三着プロセス13300を図133に示す。図示のように、工程13302においてプロセス13300が開始した後、プロセス13300は、工程13304において馬を選択するようユーザを促し、工程13306においてユーザの選択を確認する。次に、工程13308において、プロセス13300は、工程13308において賭け金額を入力するようユーザを促し、その後、工程13310において、賭け金の確認、変更またはキャンセルを行うようユーザを促す。ユーザが賭け金を確認すると、プロセス13300は工程13312において工程13314に分岐して、図136の賭け終了プロセス13600を開始する。ユーザが賭け金の変更を選択すると、プロセス13300は工程13316において工程13318に分岐して、図137の賭け金変更プロセス13700を開始する。最後に、ユーザが賭け金のキャンセルを選択すると、プロセス13300は、工程13320において賭け金をキャンセルし、その後、図136の賭け終了プロセス13600を工程13322において開始する。

### 【0171】

連勝単式、三連勝単式、連勝複式賭け金プロセス13400を図134に示す。図134からわかるように、プロセス13400が工程13402において開始すると、プロセス13400は、工程13404において、当該賭博がストレート、ボックスまたはホイールのうちいずれの方式で行われるかを知らせるようユーザを促す。次に、プロセス13400は、工程13406において馬を選択するようユーザを促す。賭けを完了するためのより多くの馬が必要となる場合、プロセス13400は工程13408において工程13410に分岐して、次の馬を選択するようユーザを促す。全ての馬が選択されると、プロセス13400の工程13412において、馬の選択が確認される。その後、プロセス13400において、工程13414において賭け金額を選択するようユーザを促す。賭け金額が選択された後、プロセス13400において、工程13416において当該賭けの確認、変更またはキャンセルを行うようユーザを促す。ユーザが当該賭けを確認すると、プロセス13400は工程13418において工程13420に分岐して、図136の賭け終了プロセス13600が終了する。ユーザが賭

け金の変更を選択すると、プロセス13400は工程13422において工程13424に分岐して、図137の賭け変更プロセス13700を開始する。最後に、ユーザが賭けのキャンセルを選択すると、プロセス13400は、工程13426において賭けをキャンセルし、その後、工程13428において図136の賭け終了プロセス13600を開始する。

### 【0172】

図135は、二重勝式投票方式、三重勝式投票方式／六重勝式投票方式の賭けプロセス13500を示す。図135からわかるように、工程13502においてプロセス13500が開始すると、プロセス13500は、工程13504において馬を選択するようユーザを促す。賭けを完了するためにより多くの馬が必要な場合、プロセス13500は工程13506において工程13508に分岐して、次の馬を選択するようユーザを促す。全ての馬が選択されると、プロセス13500は、工程13510において馬の選択を確認する。その後、プロセス13500は、工程13512において賭け金額を選択するようユーザを促す。賭け金額が選択されると、プロセス13500は、工程13514において賭けの確認、変更またはキャンセルを行うようユーザを促す。ユーザが賭け金を確認すると、プロセス13500は工程13516において工程13518に分岐して、図136の賭け終了プロセス13600を開始する。ユーザが賭け変更を選択した場合、プロセス13500は工程13520において工程13522に分岐して、図137の賭け変更プロセス13700を開始する。最後に、ユーザが賭けキャンセルを選択した場合、プロセス13500は工程13524において当該賭けをキャンセルし、その後、工程13526において図136の賭け終了プロセス13600を開始する。

### 【0173】

賭け終了プロセス13600を図136に示す。図示のように、工程13602においてプロセス13600が開始すると、工程13604において、プロセス13600は、賭けが提出されていることをユーザに通知する。次に、工程13606において、プロセス13600は、賭けが設定されているか否かを判定する。賭けが設定されていることを確認すると、工程13610において、プロ

セス13600は、賭けが設定されていることをユーザに通知する。賭けが設定されていることを確認できなかった場合、工程13608において、プロセス13600は、賭けを確認できなかった旨をユーザに通知する。次いで、工程13614において、プロセス13614は、別の賭けを入力するか、メインメニューに戻るか、または呼出しを終了するかどうかをユーザに質問する。ユーザが別の賭けの入力を選択した場合、プロセス13600は、13618および12918をインプリメントすることにより、制御を図129の工程12912に再度転送する。ユーザがメインメニューに戻ることを制御した場合、プロセス13600は、13622および12724をインプリメントすることにより、図127の工程12712に制御を再度転送する。ユーザが呼出しの終了を選択した場合、プロセス13600は、工程13626において、図151の終了プロセス15100を開始する。その他の場合、プロセス13600は、13628および12724をインプリメントすることにより、図127の工程12712に制御を再度転送する。

#### 【0174】

賭け変更プロセス13700を図137に示す。工程13702においてプロセス13700が開始すると、工程13704において、プロセス13700は、現在の賭けを聞くか、賭け変更を確認するか、賭け金額を変更するか、賭けタイプを変更するか、馬選択を変更するか、レース選択を変更するか、トラック選択を変更するか、または賭けを消去してメインメニューに戻るかどうかを選択するようユーザを促す。ユーザが賭けを聞くかまたは確認することを選択した場合、プロセス13700は工程13706において分岐して、工程13708において、図138のメニュープロセス13800の確認を開始する。ユーザが賭け変更を選択した場合、プロセス13700は工程13710において分岐して、工程13712において、図140の賭け金額メニュープロセス14000を開始する。ユーザが賭けタイプの変更を選択した場合、プロセス13700は工程13714において分岐して、工程13716において、図141の賭けタイプメニュープロセス14100を開始する。ユーザが馬選択の変更を選択した場合、プロセス13700は工程13718において分岐して、工程13720にお

いて、図142の馬選択メニュープロセス14200を開始する。ユーザがレース選択の変更を選択した場合、プロセス13700は工程13722において分岐して、工程13724において図144のメニュー選択メニュープロセス14400を開始する。最後に、ユーザがトラック選択の変更を選択した場合、プロセス13700は工程13726において分岐して、工程13728において図145のトラック選択メニュープロセス14500を開始する。その他の場合、プロセス13700は、工程13730および工程12724をインプリメントすることにより、図127の工程12712に制御を転送する。

#### 【0175】

メニュー確認プロセス13800を図138に示す。図示のように、工程13802においてプロセス13800が開始すると、プロセス13800は、工程13804において賭けタイプを判定する。賭けタイプが一着、二着または三着である場合、工程13806において、プロセス13800は、賭けの確認、変更またはキャンセルを行うようユーザを促す。ユーザが賭けを確認すると、プロセス13800は工程13808において工程13810に分岐して、図136の賭け終了プロセス13600を開始する。ユーザが賭け変更を選択すると、プロセス13800は工程13812において工程13814に分岐して、図137の賭け変更プロセス13700を開始する。最後に、ユーザが賭けのキャンセルを選択すると、プロセス13800は工程13816において賭けをキャンセルし、工程13818において図136の賭け終了プロセス13600を開始する。賭けタイプが一着／二着、一着／三着、一着／二着／三着である場合、プロセス13800は、工程13820において賭けの確認、変更またはキャンセルを行うようユーザを促す。ユーザが賭けを確認すると、プロセス13800は工程13822において工程13824に分岐して、図136の賭け終了プロセス13600を開始する。ユーザが賭け変更を選択すると、プロセス13800は工程13826において工程13828に分岐して、図137の賭け変更プロセス13700を開始する。最後に、ユーザが賭けのキャンセルを選択すると、プロセス13800は工程13830において賭けをキャンセルし、工程13832において図136の賭け終了プロセス13600を開始する。

**【0176】**

ユーザが一着、二着、三着、一着／二着、一着／三着、または一着／二着／三着の賭けタイプを選択しなかった場合、工程13834および13902において、プロセス13800は図139のプロセス13900に制御を転送する。次に、賭けタイプが連勝単式、三連勝単式または連勝複式である場合、プロセス13900は、工程13904において賭けを確認、変更またはキャンセルするようユーザを促す。ユーザが賭けを確認すると、プロセス13900は工程13906において工程13908に分岐して、図136の賭け終了プロセス13600を開始する。ユーザが賭け変更を選択した場合、プロセス13900は工程13910において工程13912に分岐して、図137の賭け変更プロセス13700を開始する。最後に、ユーザが賭けキャンセルを選択した場合、プロセス13900は、工程13914において賭けをキャンセルし、次いで、工程13916において図136の賭け終了プロセス13600を開始する。その他の場合において、賭けタイプが二重勝式投票方式または三重勝式投票方式または六重勝式投票方式である場合、プロセス13900は、工程13918においてユーザに賭けの確認、変更またはキャンセルを行うようユーザを促す。ユーザが賭けを確認すると、プロセス13900は工程13920において工程13922に分岐して、図136の賭け終了プロセス13600を開始する。ユーザが賭け変更を選択した場合、プロセス13900は工程13924において工程13926に分岐して、図137の賭け変更プロセス13700を開始する。最後に、ユーザが賭けキャンセルを選択した場合、プロセス13900は工程13928において賭けをキャンセルし、その後、工程13930において図136の賭け終了プロセス13600を開始する。

**【0177】**

賭け金額メニュー プロセス14000を図140に示す。図示のように、工程14002においてプロセス14000が開始した後、プロセス14000は、工程14004において賭け金額を入力するようユーザを促す。ユーザが賭け金額を入力すると、プロセス14000は工程14006において終了する。

**【0178】**

賭けタイプメニュー プロセス 14100 を図 141 に示す。図示のように、工程 14102においてプロセス 14100 が開始した後、プロセス 14100 は、工程 14104において賭けタイプを入力するようユーザを促し、その後、工程 14106においてユーザの選択を確認する。賭けタイプの選択が工程 14106において確認されると、プロセス 14100 は工程 14108において終了する。

#### 【0179】

馬選択メニュー プロセス 14200 を図 142 に示す。図示のように、工程 14202においてプロセス 14200 が開始した後、プロセス 14200 は、工程 14204において賭けタイプを判定する。賭けタイプが一着、二着または三着である場合、プロセス 14200 は、工程 14206において馬を選択するようユーザを促し、工程 14208において馬の選択を確認し、その後工程 14210において終了する。賭けタイプが一着／二着、一着／三着または一着／二着、／三着である場合、プロセス 14200 は、工程 14212において馬を選択するようユーザを促し、工程 14214において馬の選択を確認し、その後、工程 14216において終了する。賭けタイプが一着、二着、三着、一着／二着、一着／三着または一着／二着／三着ではない場合、プロセス 14200 は、工程 14218 および 14302 を通じてプロセス 14300（図 143）に制御を転送する。その後、賭けタイプが連勝単式、三連勝単式または連勝複式である場合、プロセス 14300 は、工程 14304において馬を選択するようユーザを促す。賭けを完了するためにより多くの馬が必要な場合、プロセス 14300 は工程 14306において工程 14308 に分岐して、次の馬を選択するようユーザを促す。全ての馬が選択されると、プロセス 14300 は、工程 14310において馬の選択を確認し、工程 14312において終了する。他の場合、賭けタイプが二重勝式投票方式または三重勝式投票方式または六重勝式投票方式である場合、プロセス 13900 は、工程 14314において馬を選択するようユーザを促す。賭けを完了するためにより多くの馬が必要な場合、プロセス 14300 は工程 14316において工程 14318 に分岐して、次の馬を選択するようユーザを促す。全ての馬が選択されると、プロセス 14300 は、工程 1432

0において馬の選択を確認し、工程14322において終了する。

#### 【0180】

開催地選択メニュープロセス14400を図144に示す。工程14402においてプロセス14400が開始すると、プロセス14400は、工程14404においてレース番号を選択するようユーザを促す。次に、プロセス14400は、工程14406においてレース番号の選択を確認し、その後工程14408において終了する。

#### 【0181】

トラック選択メニュープロセス14500を図145に示す。工程14502においてプロセス14500が開始すると、プロセス14500は、工程14504においてトラックを選択するようユーザを促す。その後、プロセス14500は、工程14506においてトラック選択を確認し、工程14508において終了する。

#### 【0182】

上述したように、ユーザが（図127の工程12712に示すIVRインターフェースメインメニューに応答して）自身のアカウントバランスを聞くことを選択した場合、図146に示すようなアカウントバランスプロセス14600が開始される。図示のように、工程14602においてプロセス14600が開始すると、プロセス14600は、工程14604においてユーザのアカウントバランスをユーザに提示する。提示されるアカウントバランスは、セットトップボックス104、電話106およびコンピュータ108（図1）から利用可能なユーザインターフェースのうち任意のインターフェースを通じて設定された賭けの内容を反映し得る。その後、プロセス14600は、工程14606および12724を通じてプロセス12700（図127）の工程12712に制御を転送する。

#### 【0183】

ユーザが図127の工程12712において提示されたメインメニューから一着オッズを聞くことを選択した場合、図147のプロセス14700が実行される。図示のように、工程14702においてプロセス14700が開始すると、

プロセス14700は、工程14704においてトラックを選択するようユーザを促し、工程14706においてトラック選択を確認する。次に、プロセス14700は、工程14708においてレースを選択するようユーザを促し、工程14710においてレース選択を確認する。その後、工程14712において各馬の一着オッズがユーザに提示される。インターフェースが一着オッズを提示した後、プロセス14700は、選択されたレースについて賭けたいか、選択されたトラックにおける他のレースのさらなるオッズを聞きたいか、他のトラックにおけるオッズを聞きたいか、またはメインメニューに戻りたいかをユーザに質問する。ユーザが賭けることを選択すると、プロセス14700は工程14716において工程14718および12918を介して図129の工程12912に分岐する。ユーザが同じトラックにおけるさらなるオッズを聞くことを選択した場合、プロセス14700は工程14720において工程14708に再度分岐する。ユーザが他のトラックにおけるオッズを聞くことを選択した場合、プロセス14700は工程14722において工程14704に分岐する。他の場合、プロセス14700は、工程14722および12724を通じて、図127のプロセス12700の工程12712に制御を転送する。

#### 【0184】

ユーザが図127の工程12712において提示されたメインメニューから結果を聞くことを選択した場合、図148のプロセス14800が実行される。図示のように、工程14802においてプロセス14800が開始した後、プロセス14800は、工程14804においてトラックを選択するようユーザを促し、工程14806においてトラック選択を確認する。次に、プロセス14800は、工程14808においてレースを選択するようユーザを促し、その後、レース選択を工程14810において確認する。その後、選択されたレースの結果が工程14812においてユーザに提示される。インターフェースが結果を提示すると、プロセス14800は、選択されたトラックにおける他のレースのさらなる結果を聞くか、他のトラックにおける結果を聞くか、またはメインメニューに戻るかどうかをユーザに質問する。ユーザが同じトラックにおけるさらなる結果を聞くことを選択した場合、プロセス14800は工程14816において工程

14808に再度分岐する。ユーザが他のトラックにおける結果を聞くことを選択した場合、プロセス14800は工程14818において工程14804に分岐する。他の場合、プロセス14800は、工程14820および12724を通じて、図127のプロセス12700の工程12712に制御を転送する。

#### 【0185】

ヘルプ情報プロセス14900を図149に示す。図示のように、工程14902においてプロセス14900が開始すると、プロセス14900は、工程14904～14922において一連のヘルプ情報をユーザに提示する。一連のヘルプ情報を提示した後、プロセス14900は、工程14924および12724を通じて、図127のプロセス12700の工程12712に制御を転送する。

#### 【0186】

カスタマイゼーションプロセス15000を図150に示す。図示のように、工程15002においてプロセス15000が開始すると、工程15004において、プロセス15000は、カスタマイゼーション機能に関する初期情報をユーザに提示する。その後、工程15006において、プロセス15000は、馬名および番号の両方を聞くか、馬名のみを聞くか、拡張(expanded)プロンプトを聞くか、明示的(express)プロンプトを聞くか、賭博時に馬オッズを聞くか、賭博時に馬オッズを聞かないか、エントリ確認を聞くか、もしくはエントリ確認を聞かないか、またはメインメニューに戻りたいかを選択するようユーザを促す。その後、IVRインターフェースはユーザの選択を格納および使用して、上記にて開示した他のプロセスの対応する機能を制御する。最後に、工程15008および12724(図127)を通じて、プロセス15000は、図127のプロセス12700の工程12712に制御を戻す。

#### 【0187】

最後に、終了プロセス15100を図151に示す。図151からわかるように、工程15102においてプロセス15100が開始した後、工程15104において、プロセス15100は賭けが設定されているか否かを判定する。賭けが設定されている場合、プロセス15100は、工程15106において第1の

「ありがとう」メッセージを提示し、その後、工程15110において呼出しを終了させる。他の場合において賭けが設定されていない場合、プロセス15100は、工程15108において第2の「ありがとう」メッセージを提示し、その後、工程15110において呼出しを終了させる。

#### 【0188】

上記のように、複数の種類のユーザインターフェースを用いて双方向賭博を行うシステムおよび方法について説明してきた。当業者であれば、上記の実施形態以外の実施形態を用いても本発明を実施することが可能であることを理解する。上記の実施形態は例示目的のみのために示したものであって、限定を意図するものではない。本発明は、本明細書中の特許請求の範囲のみによって限定される。

#### 【図面の簡単な説明】

##### 【図1】

図1は、本発明の一実施形態に従って構築された賭博システムのブロック図である。

##### 【図2】

図2は、図1の賭博システムと共に用いるのに適切な賭博データハブのブロック図である。

##### 【図3】

図3は、図1の賭博システムと共に用いるのに適切な加入者管理システムのブロック図である。

##### 【図3A】

図3Aは、図1の賭博システムと共に用いるのに適切なセットトップボックスおよび関連機器のブロック図である。

##### 【図4】

図4は、本発明の一実施形態による、ユーザがセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースを開始する際に用い得るスクリーン表示の図である。。

##### 【図5】

図5は、本発明の一実施形態による、ユーザがセットトップボックスまたはコ

ンピュータユーザインターフェースを開始する際に用い得るスクリーン表示の図である。。

#### 【図6】

図6は、メインメニュークリーンの表示の図である。この表示は、本発明の一実施形態に従ってセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図7】

図7は、メインメニュークリーンの表示を示す。この表示は、本発明の一実施形態に従ってセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図7A】

図7Aは、メインメニュークリーンの表示を示す。この表示は、本発明の一実施形態に従ってセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図8】

図8は、p r o B E Tモードを示すフロー図である。このp r o B E Tモードは、本発明の一実施形態に従ってセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図9】

図9は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図10】

図10は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図11】

図11は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたは

コンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図12】

図12は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図13】

図13は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図14】

図14は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図15】

図15は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図15A】

図15Aは、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図15B】

図15Bは、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図15C】

図15Cは、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図16】**

図16は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図17】**

図17は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図18】**

図18は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図19】**

図19は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図19a】**

図19aは、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図20】**

図20は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図21】**

図21は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図22】**

図22は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図23】

図23は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図24】

図24は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図25】

図25は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってp r o B E Tモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図26】

図26は、賭けモードを構築する様子を示すフロー図である。この賭けモードは、本発明の一実施形態に従ってセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図27】

図27は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図28】

図28は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図28A】

図28Aは、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の

一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図29】

図29は、スクリーン表示の図である。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図30】

図30は、スクリーン表示の図である。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図31】

図31は、スクリーン表示の図である。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図32】

図32は、スクリーン表示の図である。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図32a】

図32aは、スクリーン表示の図である。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図33】

図33は、スクリーン表示の図である。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図34】

図34は、スクリーン表示の図である。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまた

はコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図35】

図35は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図36】

図36は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図37】

図37は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図38】

図38は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図39】

図39は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図40】

図40は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図41】

図41は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図4 2】**

図4 2は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図4 3】**

図4 3は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図4 4】**

図4 4は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図4 5】**

図4 5は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図4 6】**

図4 6は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図4 7】**

図4 7は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図4 8】**

図4 8は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図4 9】**

図49は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図50】

図50は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図51】

図51は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図52】

図52は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図53】

図53は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って構築された賭けモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図54】

図54は、ハンディキャップモードを示すフロー図である。このハンディキャップモードは、本発明の一実施形態に従ってセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図55】

図55は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図56】

図56は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一

実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図57】

図57は、スクリーン表示の図である。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図58】

図58は、スクリーン表示の図である。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図59】

図59は、スクリーン表示の図である。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図60】

図60は、スクリーン表示の図である。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図61】

図61は、スクリーン表示の図である。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図62】

図62は、スクリーン表示の図である。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図63】

図63は、スクリーン表示の図である。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスま

たはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図64】

図64は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図65】

図65は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図66】

図66は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図67】

図67は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図68】

図68は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図69】

図69は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図70】

図70は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図7 1】**

図7 1は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図7 2】**

図7 2は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図7 3】**

図7 3は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図7 4】**

図7 4は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図7 5】**

図7 5は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図7 6】**

図7 6は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図7 7】**

図7 7は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図7 8】**

図78は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図79】

図79は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図80】

図80は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図81】

図81は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図82】

図82は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図83】

図83は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図84】

図84は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図85】

図85は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一

実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図86】

図88は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図87】

図87は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図88】

図88は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図89】

図89は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図90】

図90は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってハンディキャップモードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図91】

図91は、トラック情報モードを示すフロー図である。このトラック情報モードは、本発明の一実施形態に従ってセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図92】

図92は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってトラック情報モードの一部としてセットトップボックスまたは

コンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図93】

図93は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってトラック情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図94】

図94は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってトラック情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図95】

図95は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってトラック情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図96】

図96は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってトラック情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図97】

図97は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってトラック情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図98】

図98は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってトラック情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図99】

図99は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってトラック情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図100】**

100は、スクリーン表示の図である。。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってトラック情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図101】**

図101は、プレーヤ情報モードを示すフロー図である。このプレーヤ情報モードは、本発明の一実施形態に従ってセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図102】**

図102は、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってプレーヤ情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図102A】**

図102Aは、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってプレーヤ情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図102B】**

図102Bは、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってプレーヤ情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図102C】**

図102Cは、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってプレーヤ情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図102D】**

図102Dは、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってプレーヤ情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図102E】**

図102Eは、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってプレーヤ情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図102F】

図102Fは、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってプレーヤ情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図102G】

図102Gは、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってプレーヤ情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図102H】

図102Hは、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってプレーヤ情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図102I】

図102Iは、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってプレーヤ情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図103】

図103は、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってプレーヤ情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図104】

図104は、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってプレーヤ情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図105】

図105は、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施

形態に従ってプレーヤ情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図106】

図106は、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってプレーヤ情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図107】

図107は、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってプレーヤ情報モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図108】

図108は、設定モードを示すフロー図である。この設定モードは、本発明の一実施形態に従ってセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図109】

図109は、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って設定モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図110】

図110は、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って設定モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図111】

図111は、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って設定モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図112】

図112は、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って設定モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータ

ユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図113】

図113は、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って設定モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図114】

図114は、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って設定モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図115】

図115は、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って設定モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図116】

図116は、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って設定モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図117】

図117は、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って設定モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図118】

図118は、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って設定モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

#### 【図118A】

図118Aは、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って設定モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図118B】**

図118Bは、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って設定モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図118C】**

図118Cは、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って設定モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図119】**

図119は、スクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従って設定モードの一部としてセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図120】**

図120は、ドロップダウンメニューの機能を示すフロー図である。このドロップダウンメニューは、本発明の一実施形態に従ってセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図121】**

図121は、ドロップダウンメニューを示す。これらのドロップダウンメニューは、本発明の一実施形態に従ってセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図122】**

図122は、ドロップダウンメニューを示す。これらのドロップダウンメニューは、本発明の一実施形態に従ってセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

**【図123】**

図123は、本発明の一実施形態に従ってセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースを開始するための別のメカニズムを示す。

**【図124】**

図124は、別の種類のスクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本發

明の一実施形態に従ってセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図125】

図125は、別の種類のスクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図126】

図126は、別の種類のスクリーン表示を示す。このスクリーン表示は、本発明の一実施形態に従ってセットトップボックスまたはコンピュータユーザインターフェースに提示され得る。

【図127】

図127は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

【図128】

図128は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

【図129】

図129は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

【図130】

図130は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

【図131】

図131は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

【図132】

図132は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

【図133】

図133は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

【図134】

図134は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

【図135】

図135は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

【図136】

図136は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

【図137】

図137は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

【図138】

図138は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

【図139】

図139は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

【図140】

図140は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

【図141】

図141は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

【図142】

図142は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

**【図143】**

図143は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

**【図144】**

図144は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

**【図145】**

図145は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

**【図146】**

図146は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

**【図147】**

図147は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

**【図148】**

図148は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

**【図149】**

図149は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

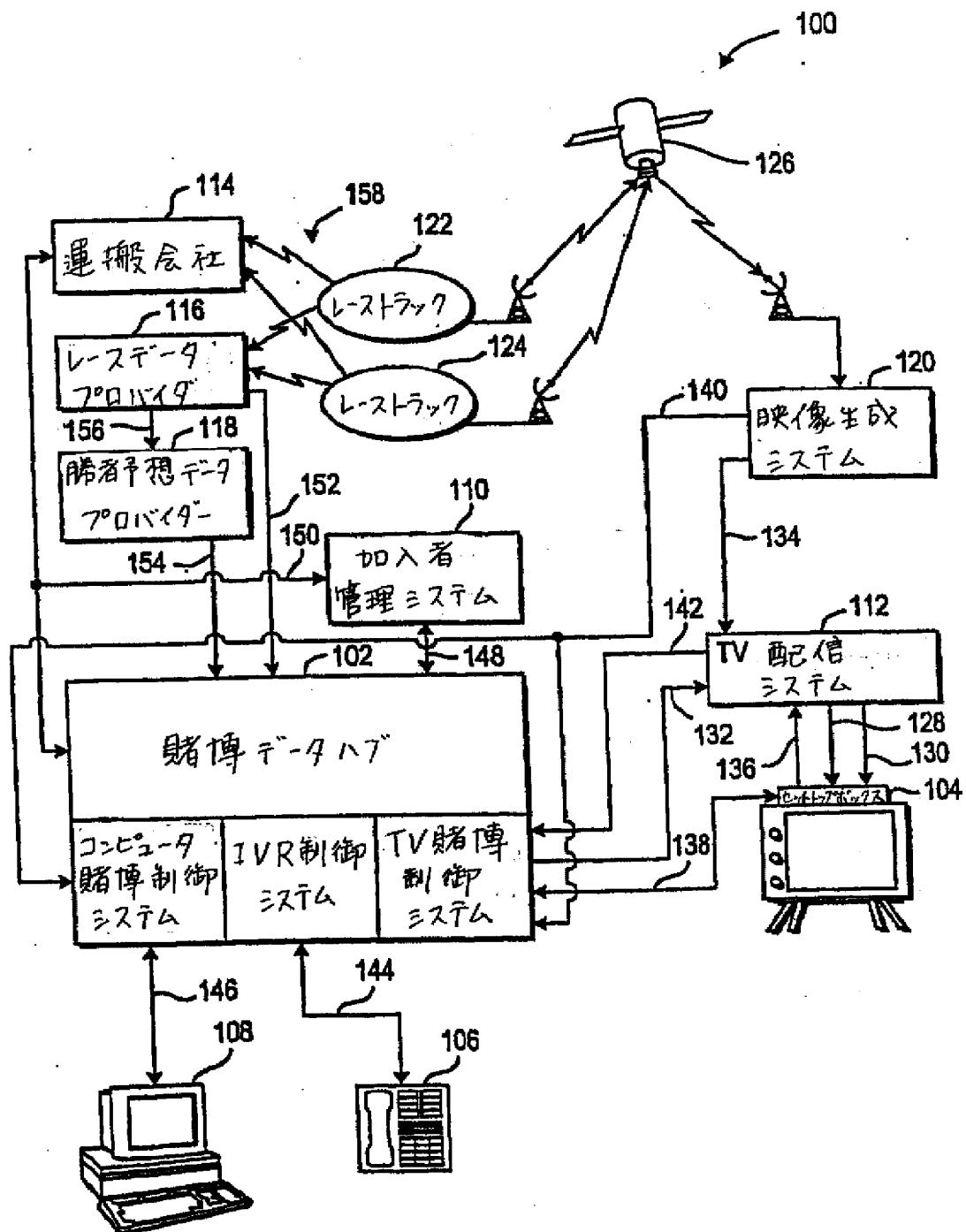
**【図150】**

図150は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

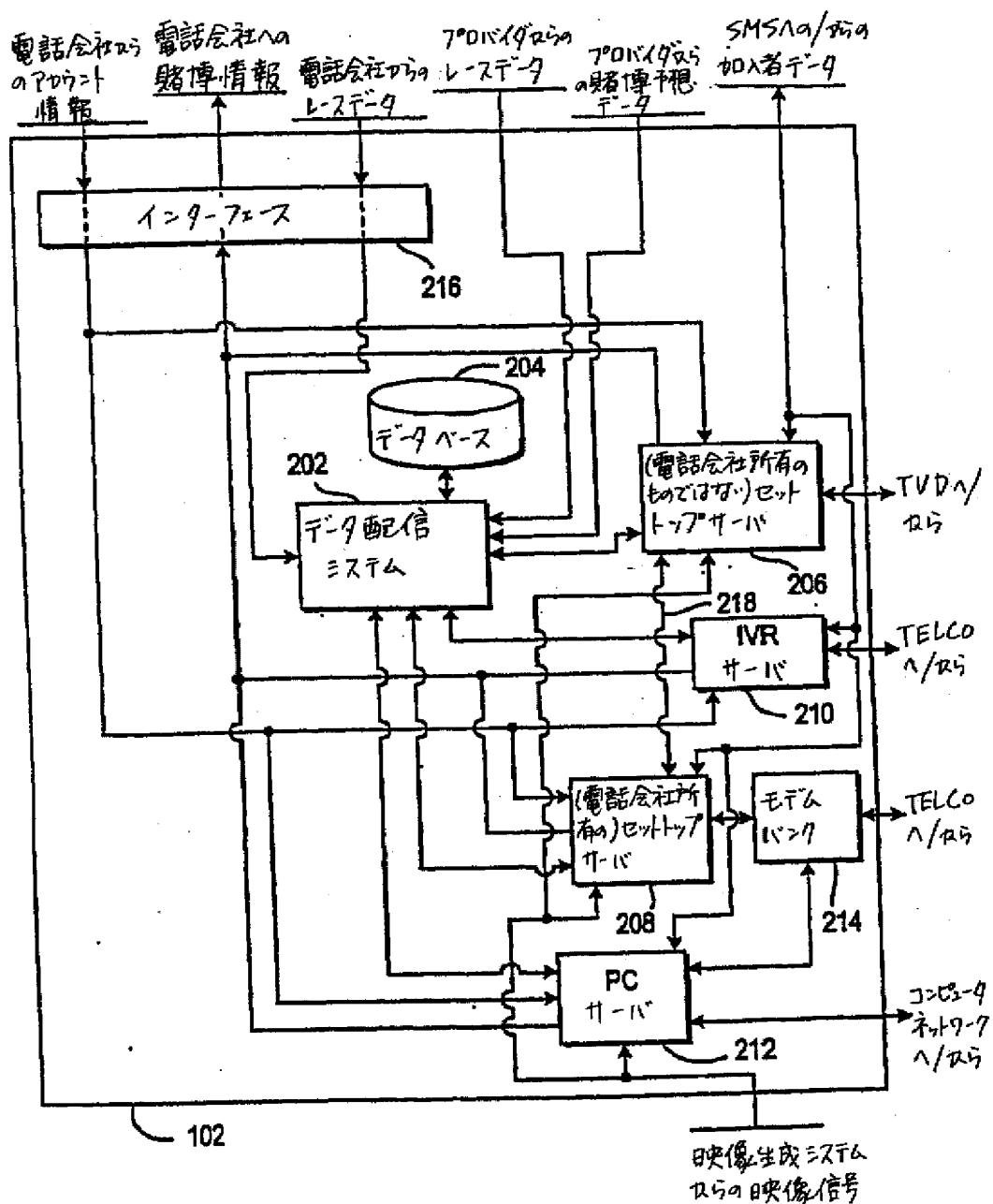
**【図151】**

図151は、本発明の一実施形態による双方向音声応答（IVR）インターフェースを示すフロー図である。

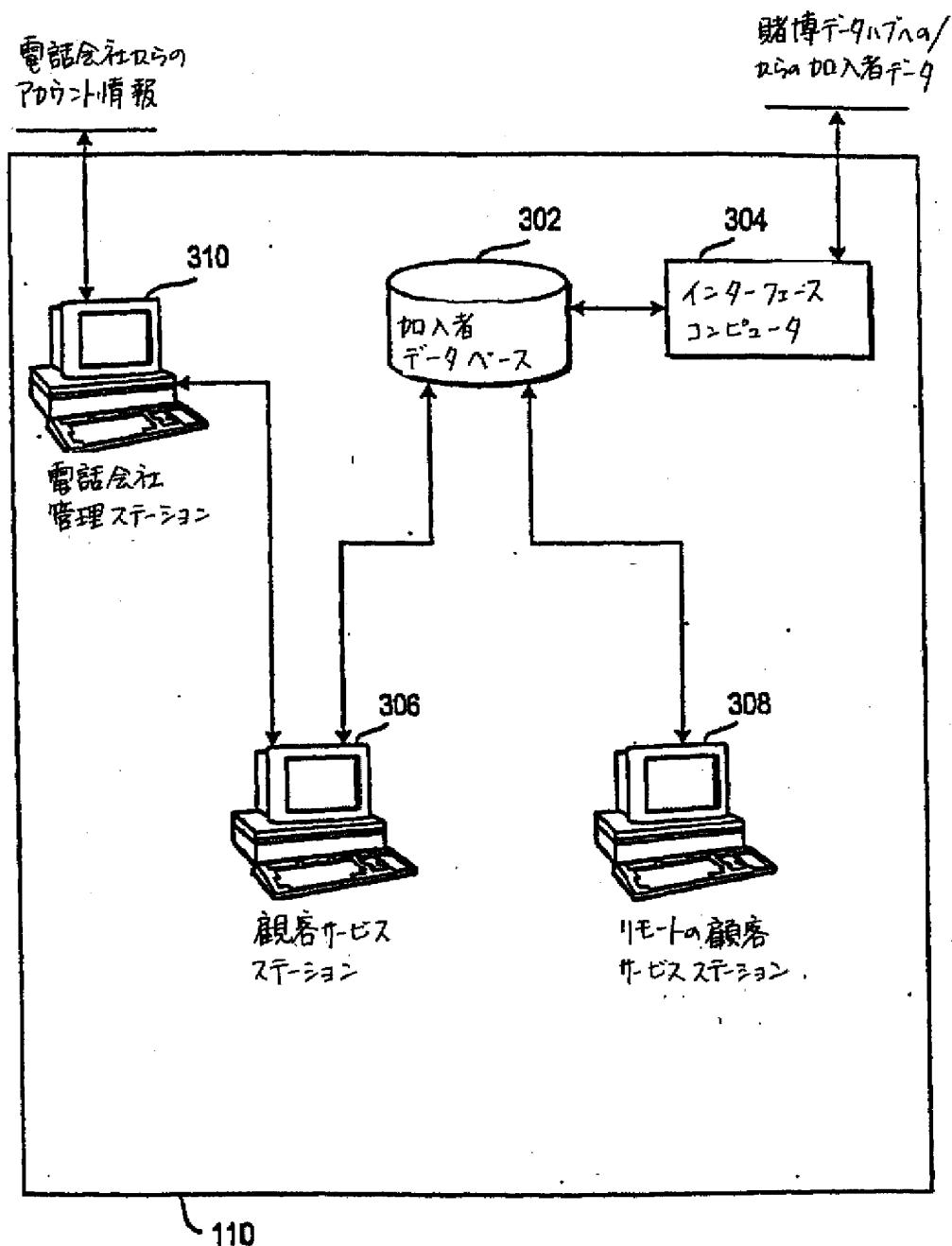
【図1】



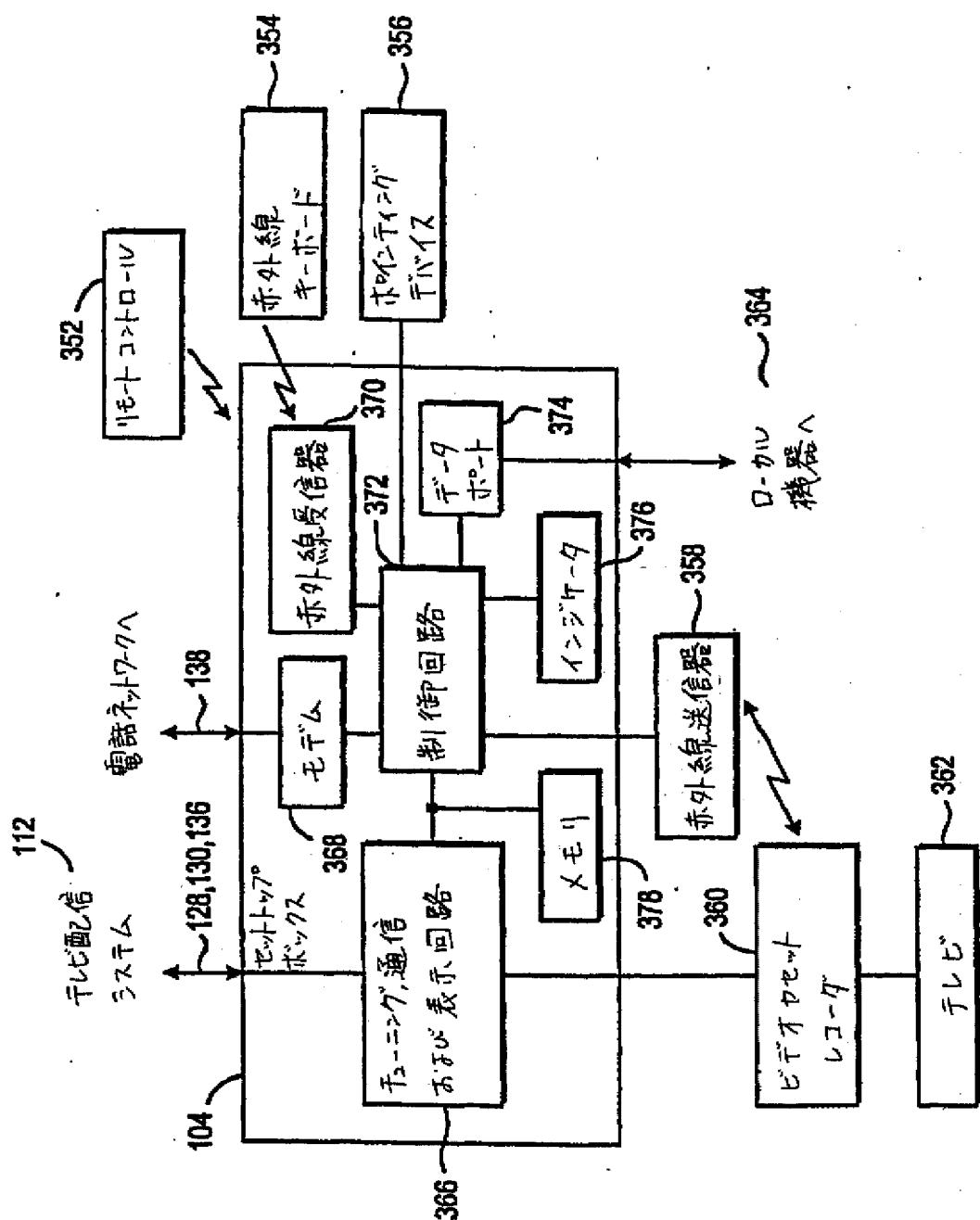
【図2】



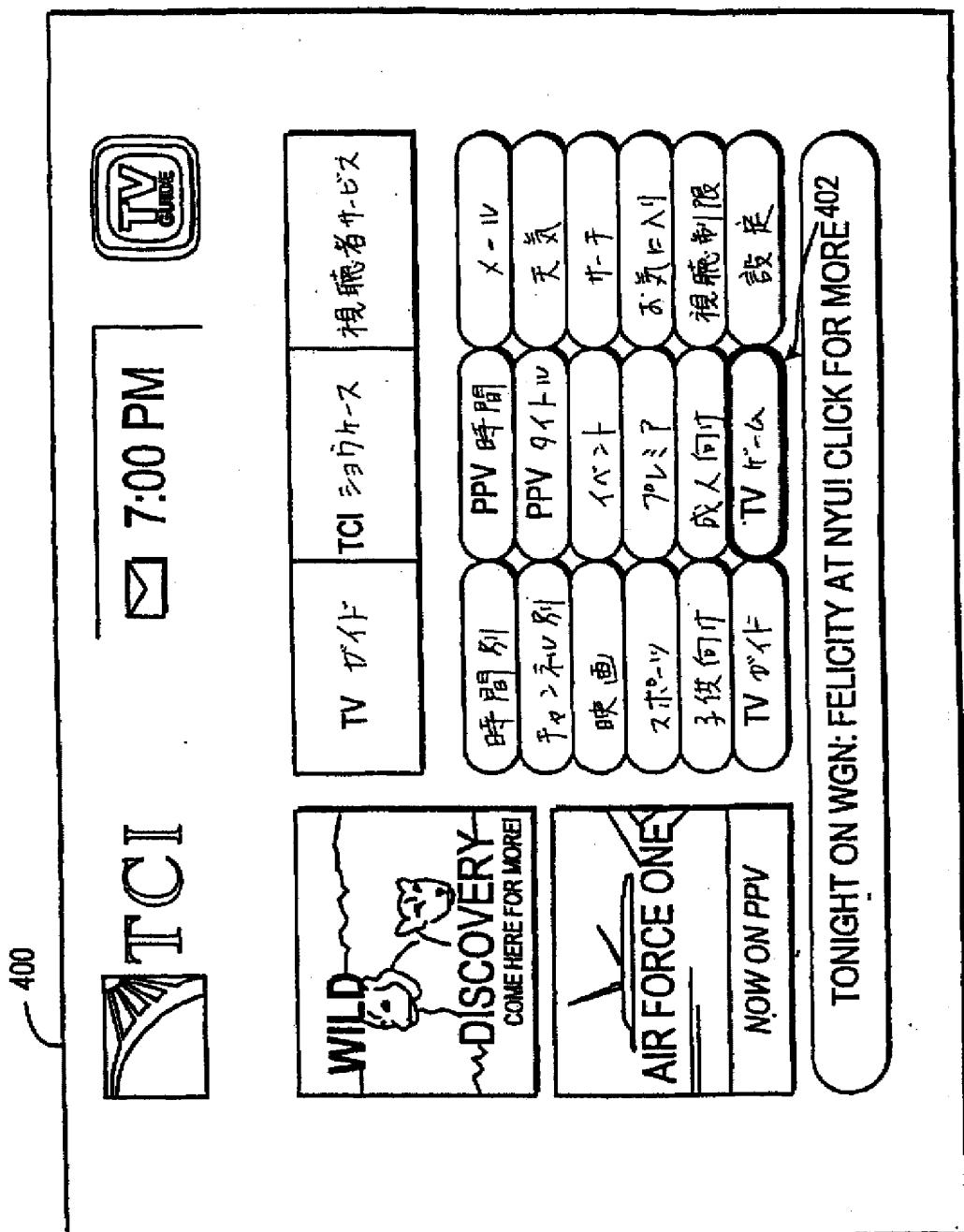
【図3】



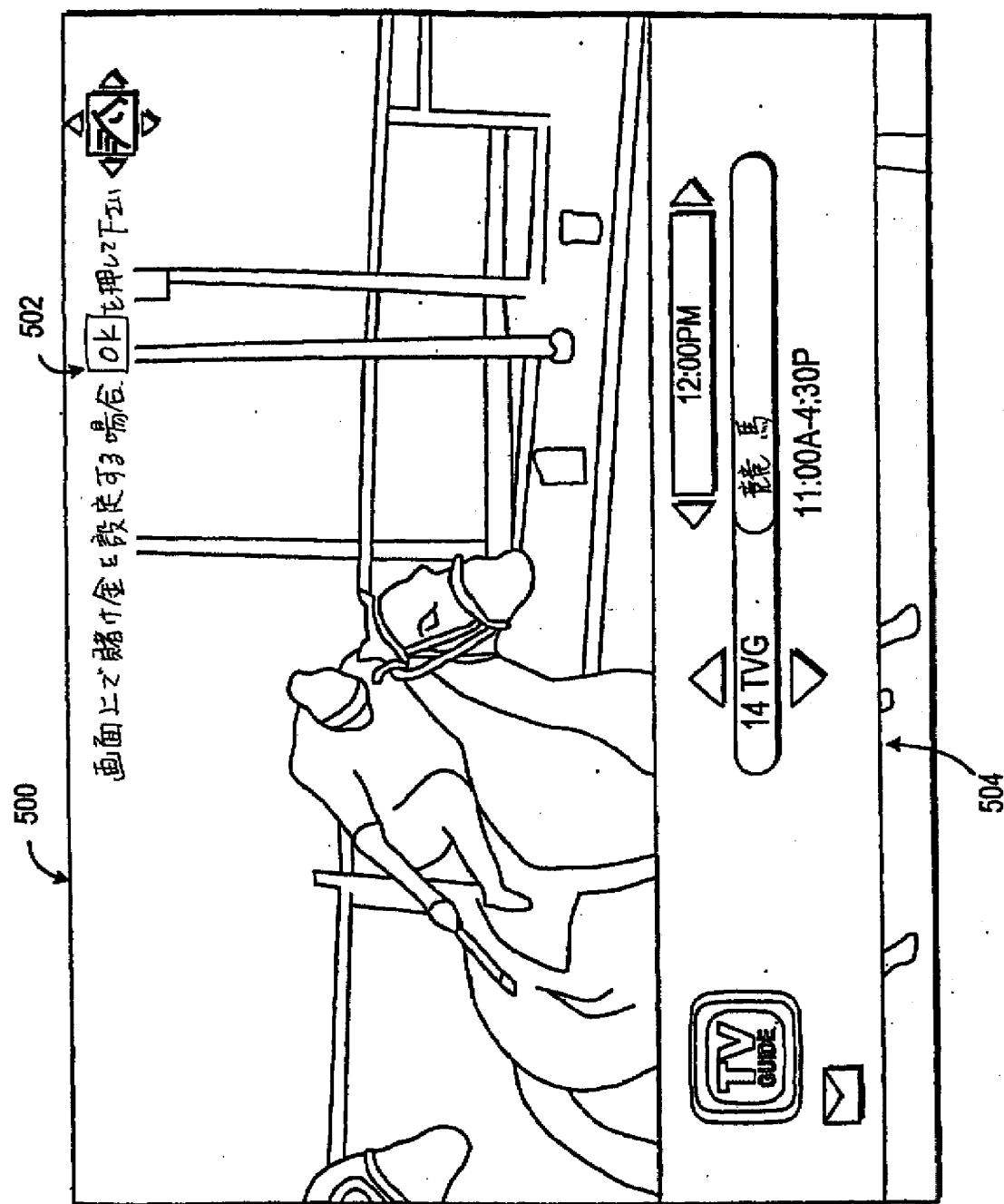
【図3A】



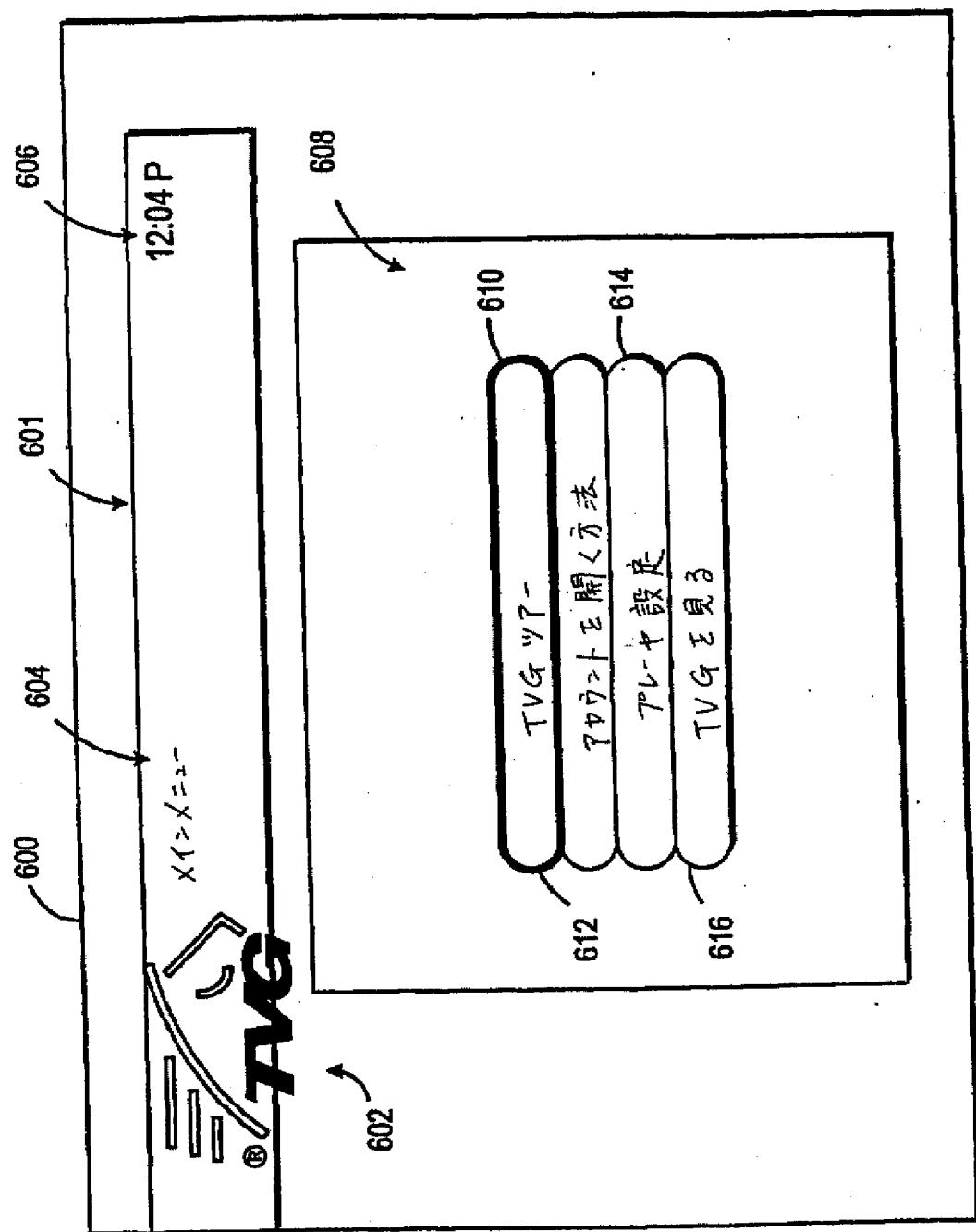
【図4】



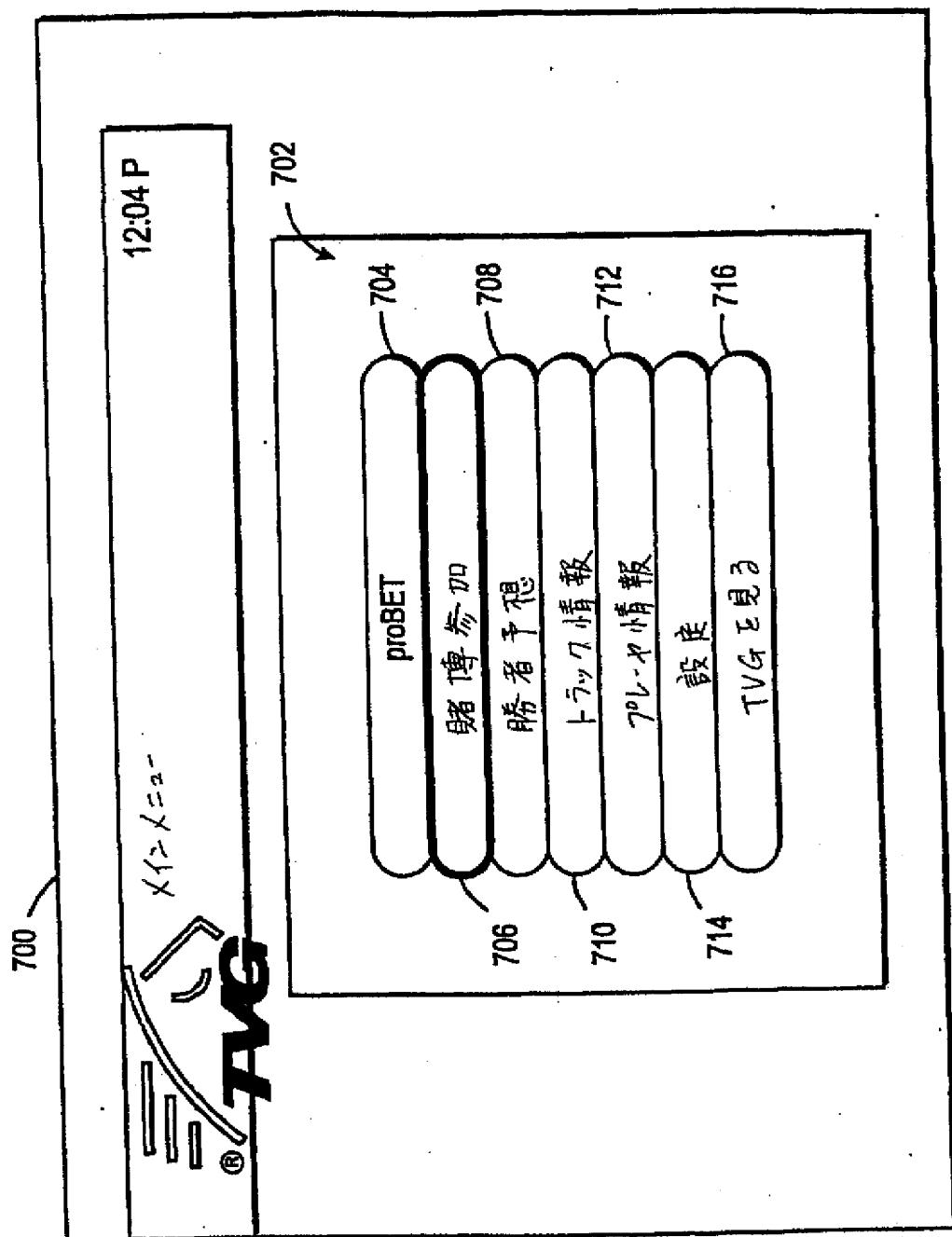
【図5】



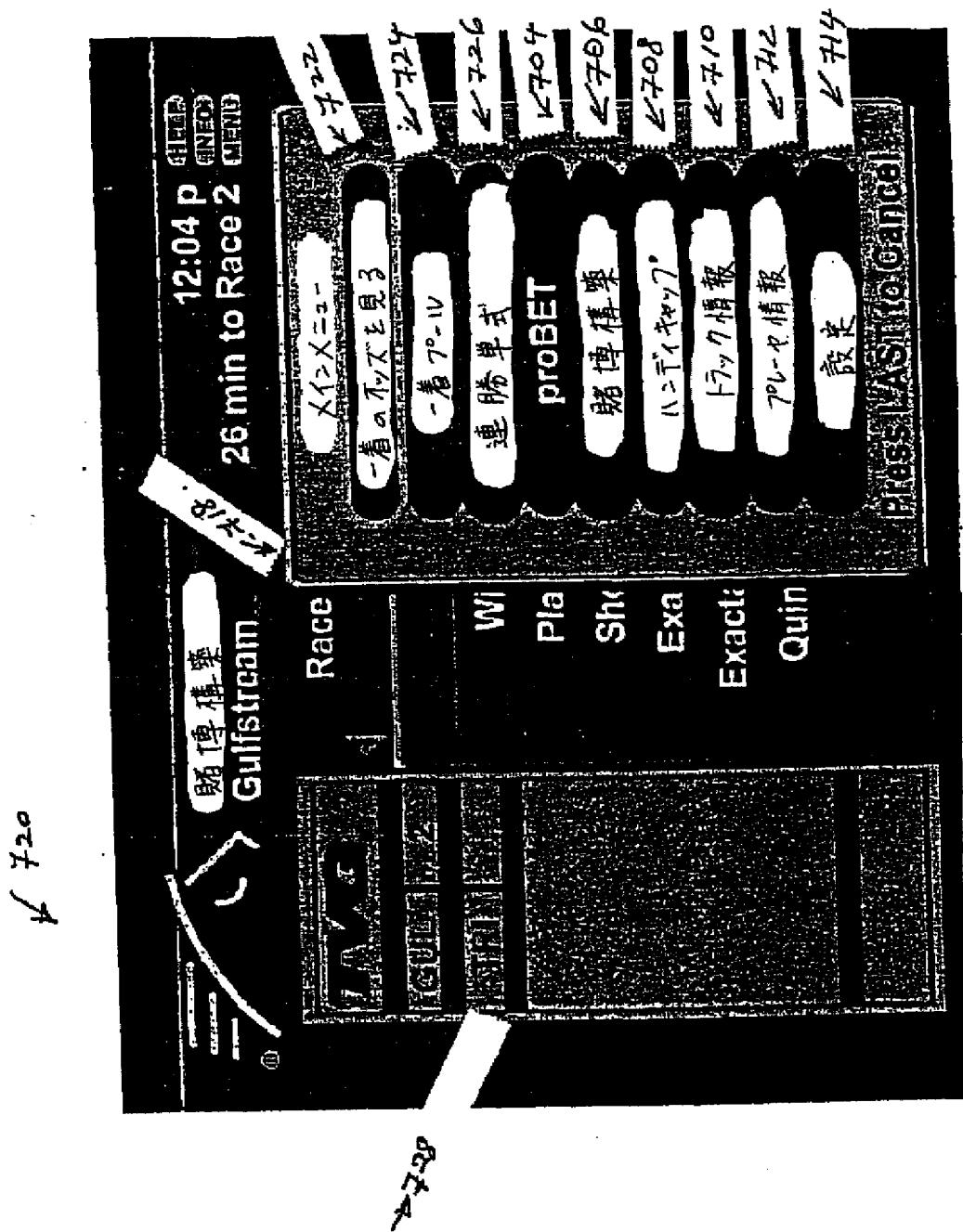
【図6】



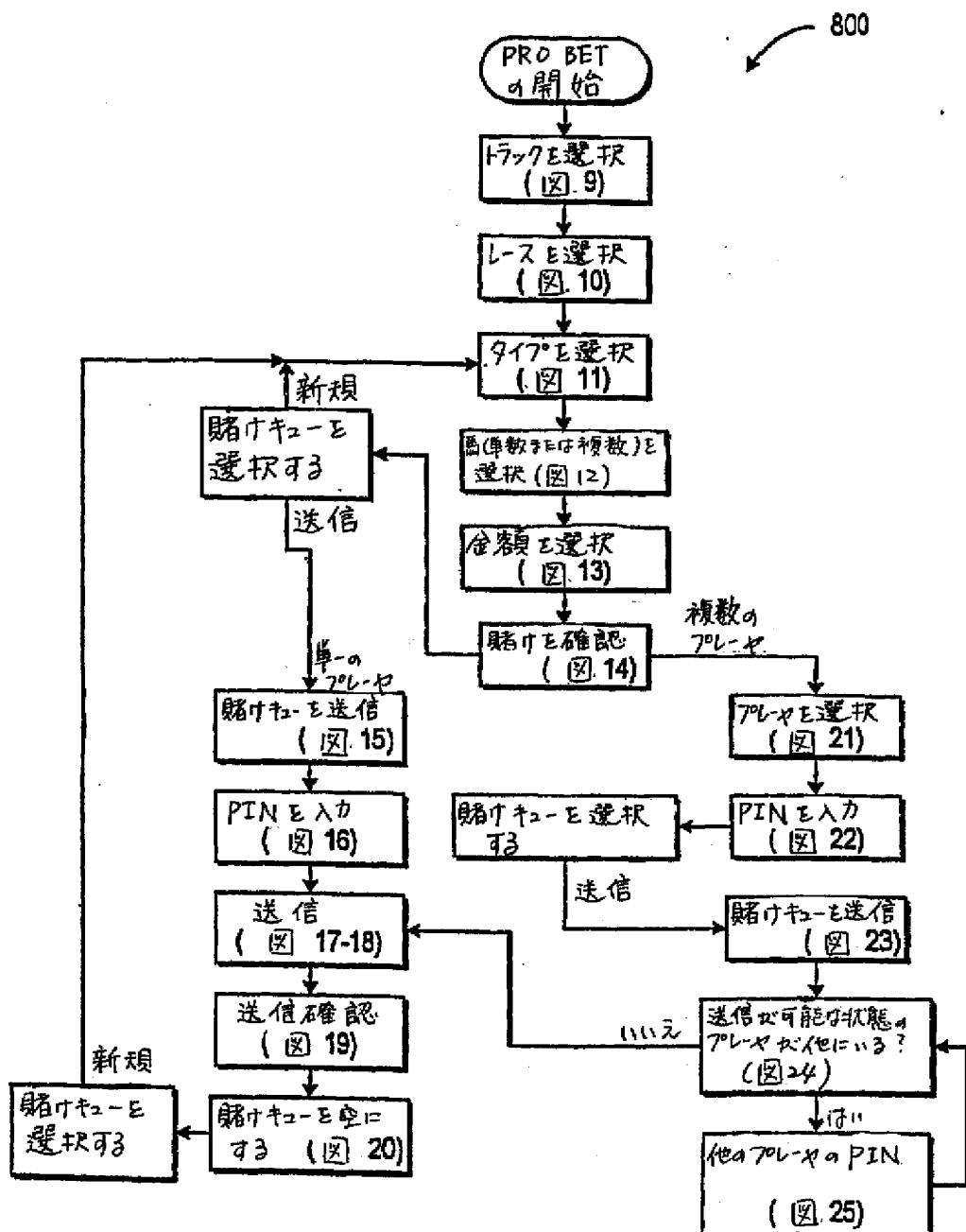
【図7】



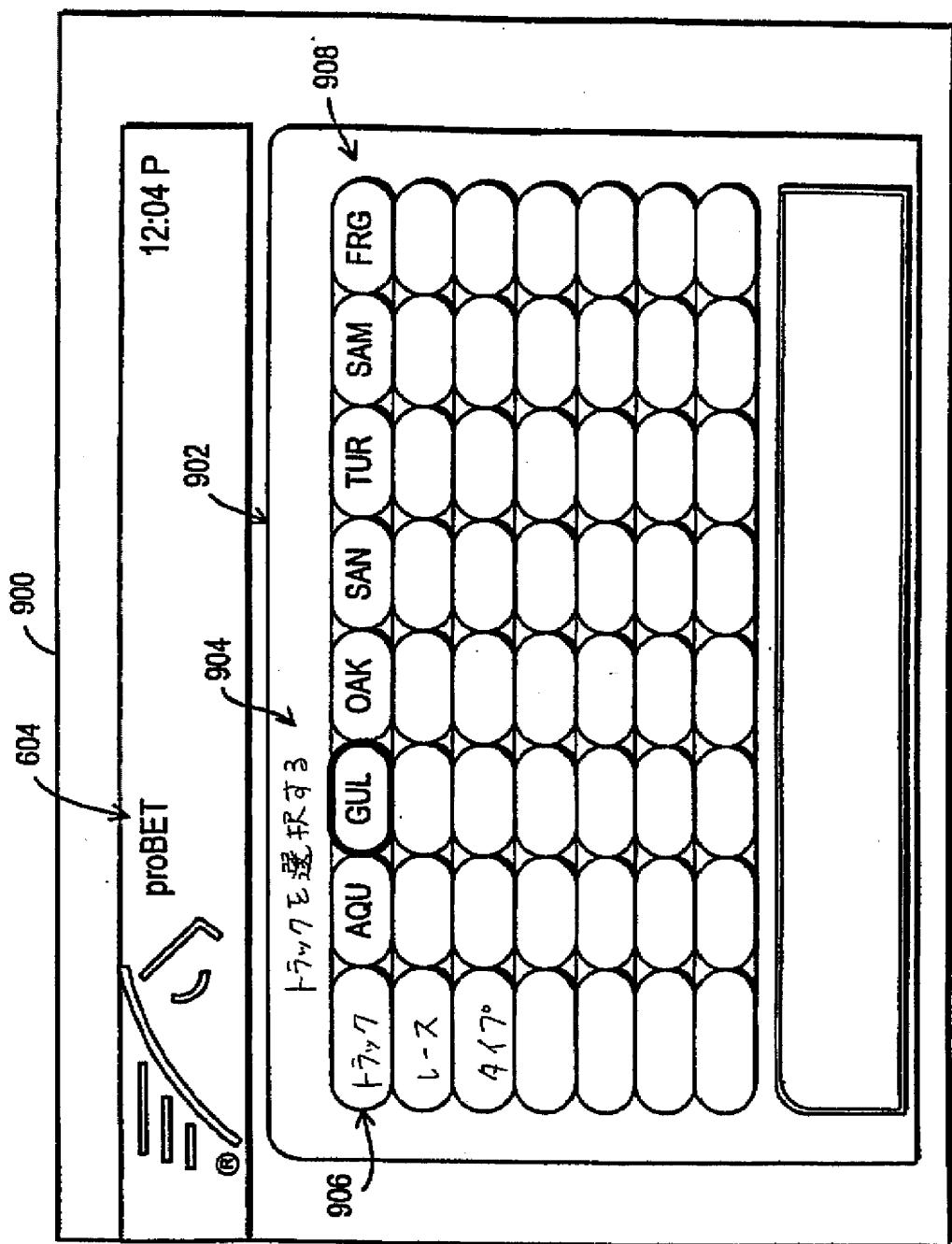
【図7A】



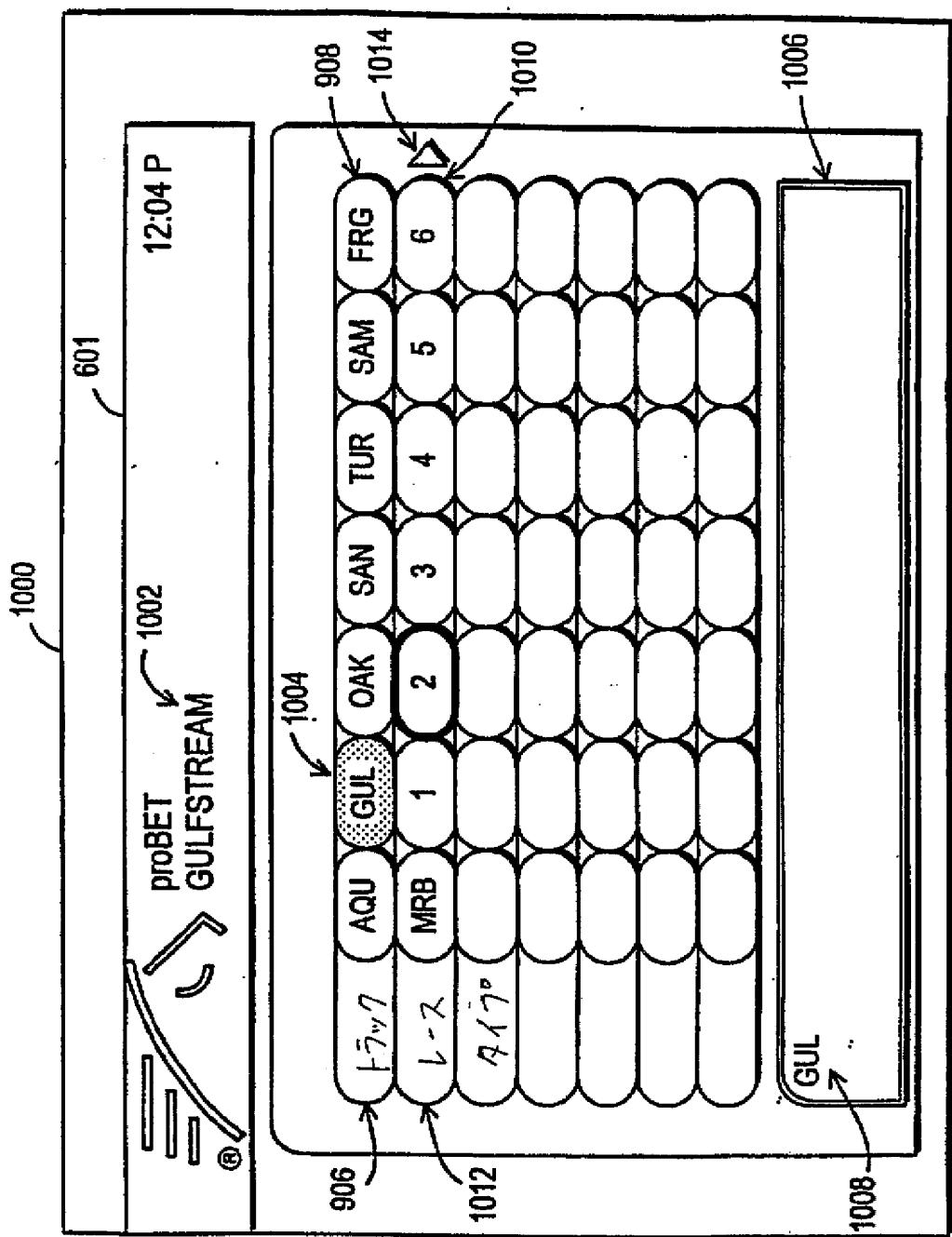
[圖 8]



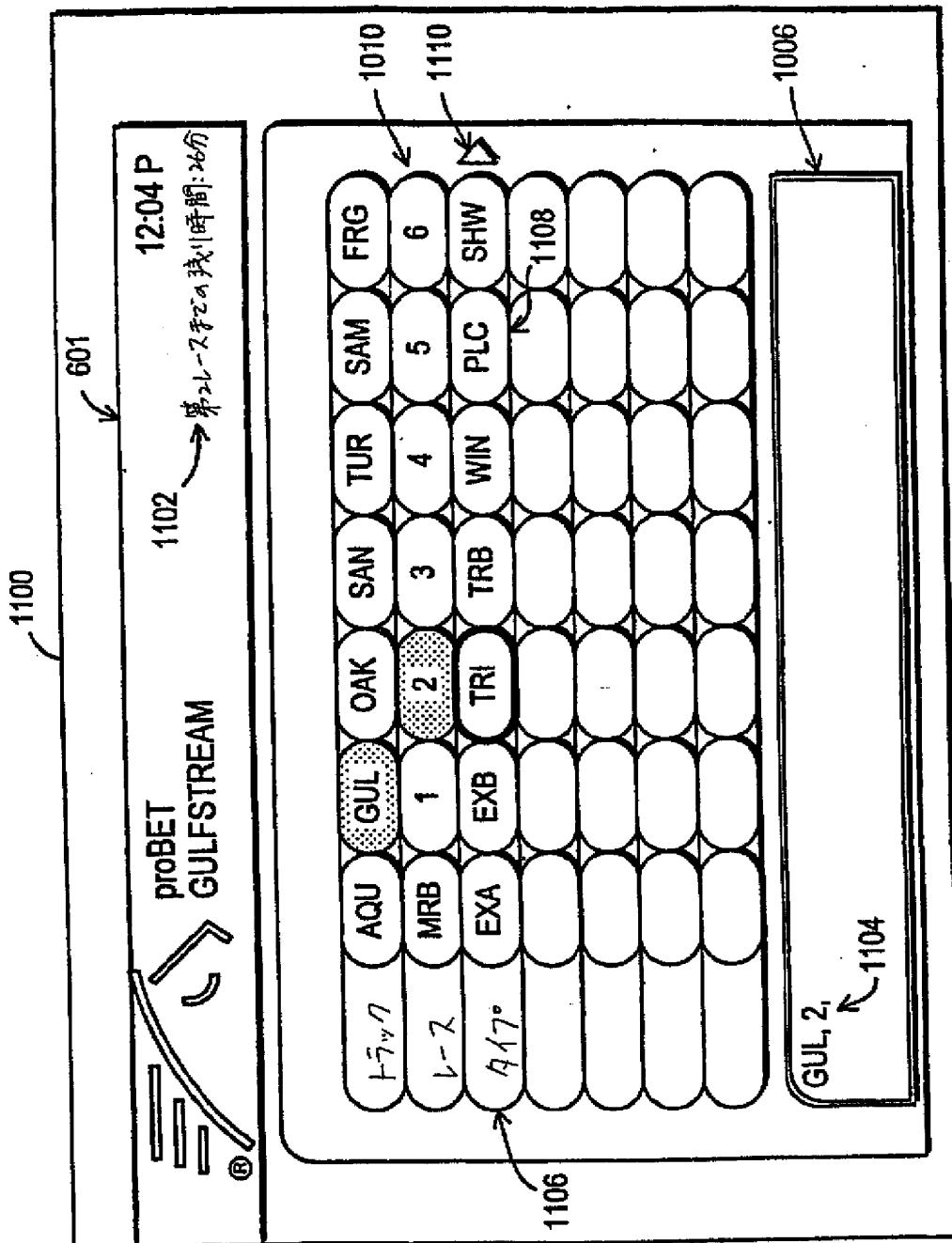
【図9】



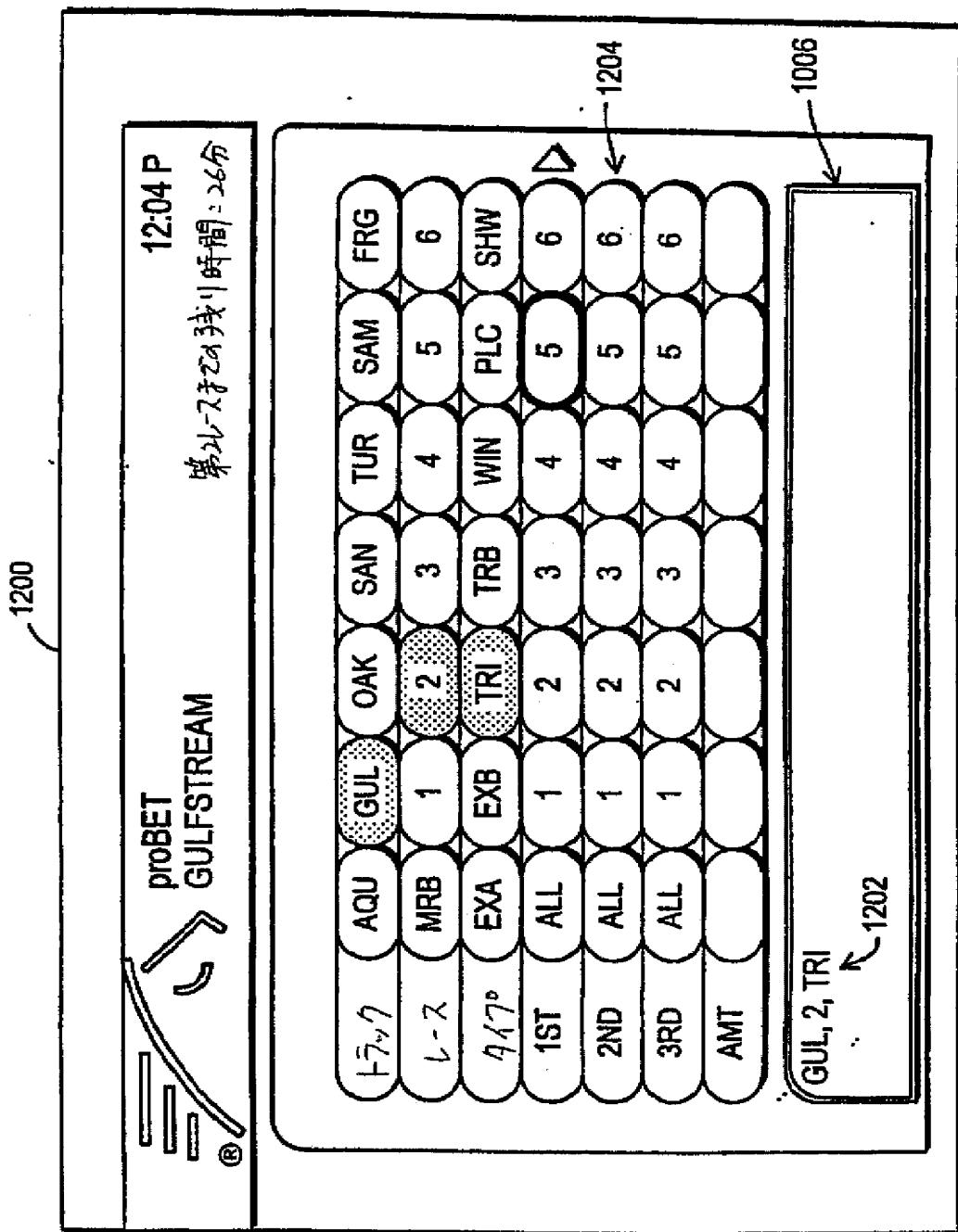
【図10】



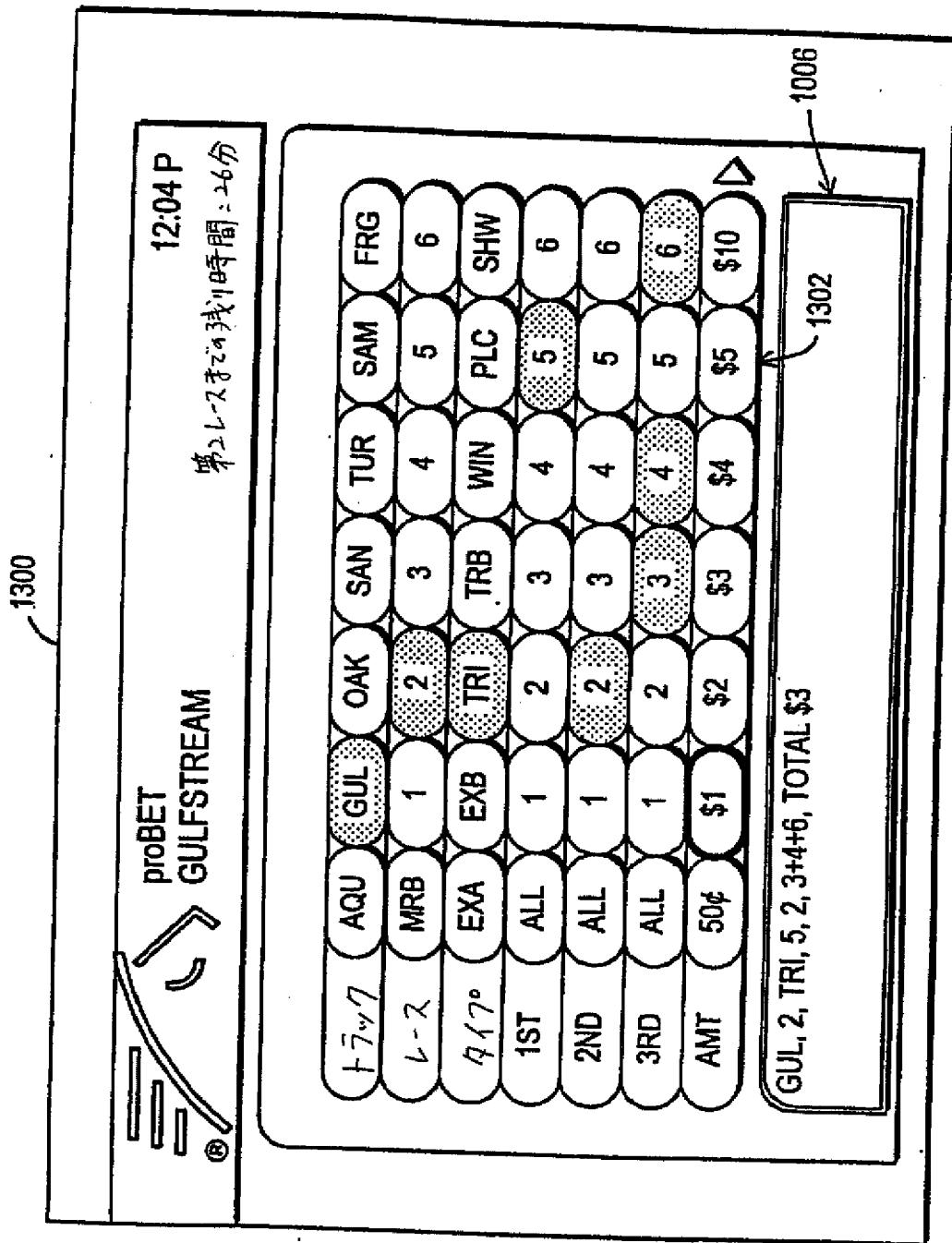
【図11】



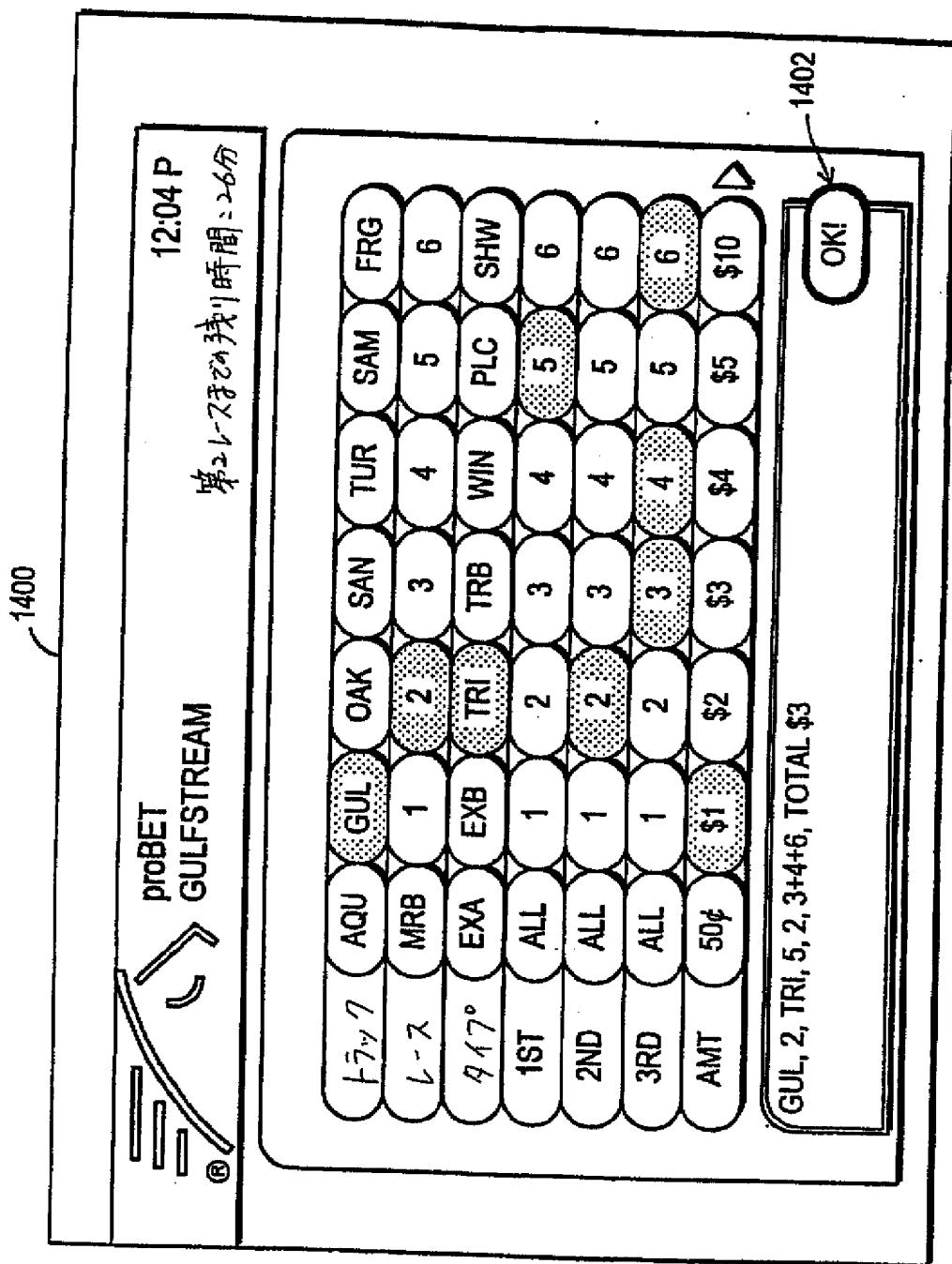
【図12】



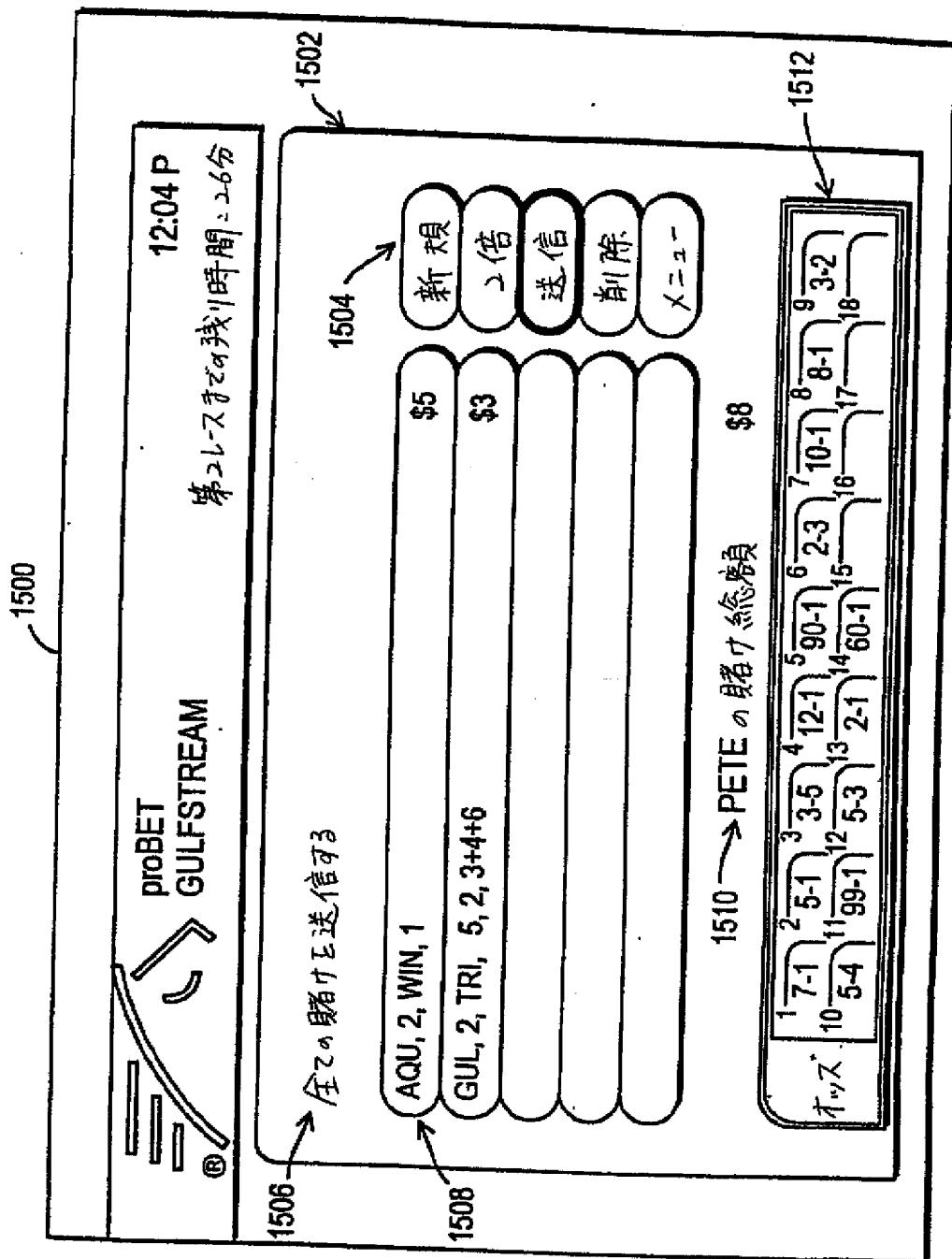
【図13】



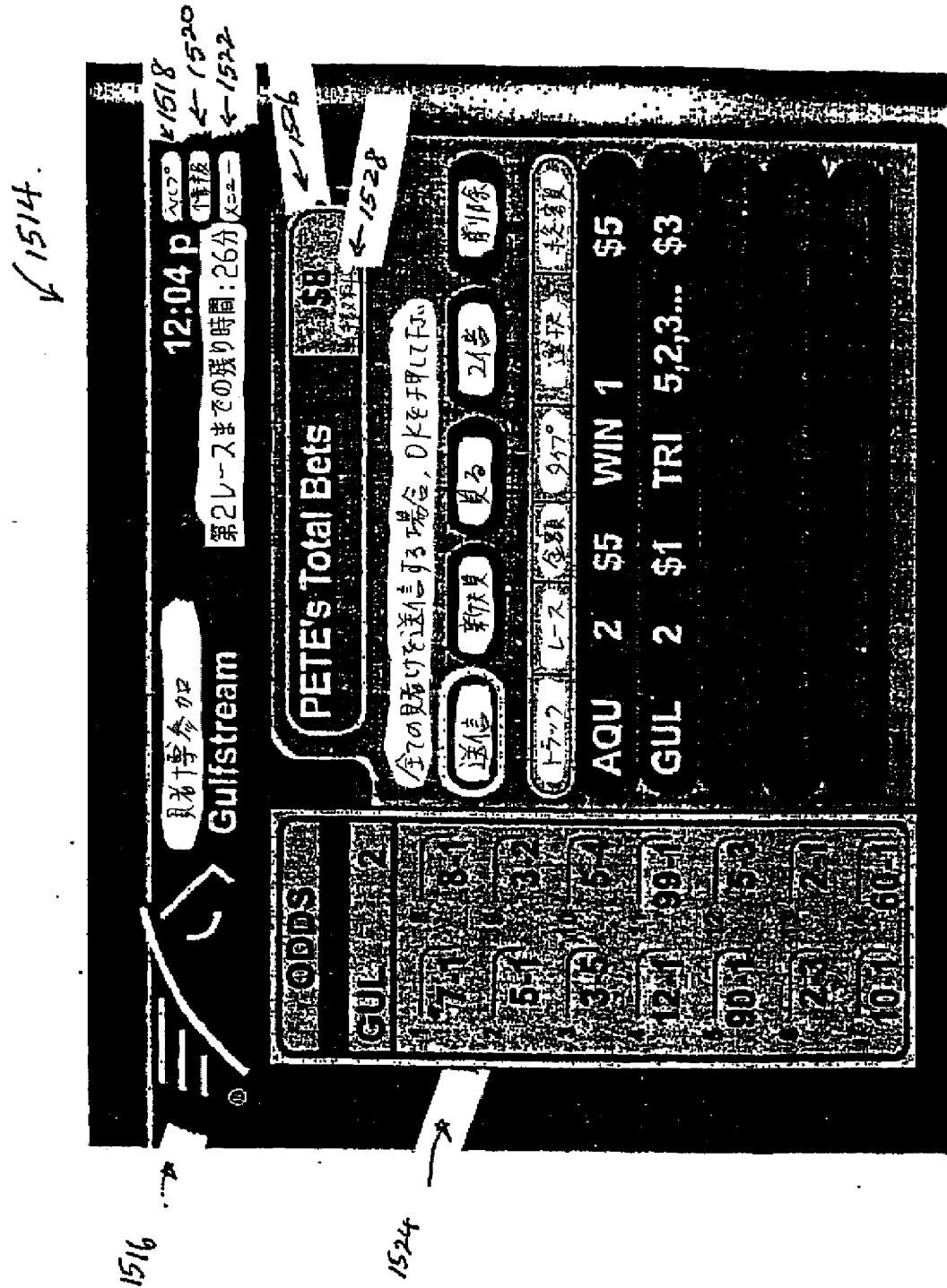
【図14】



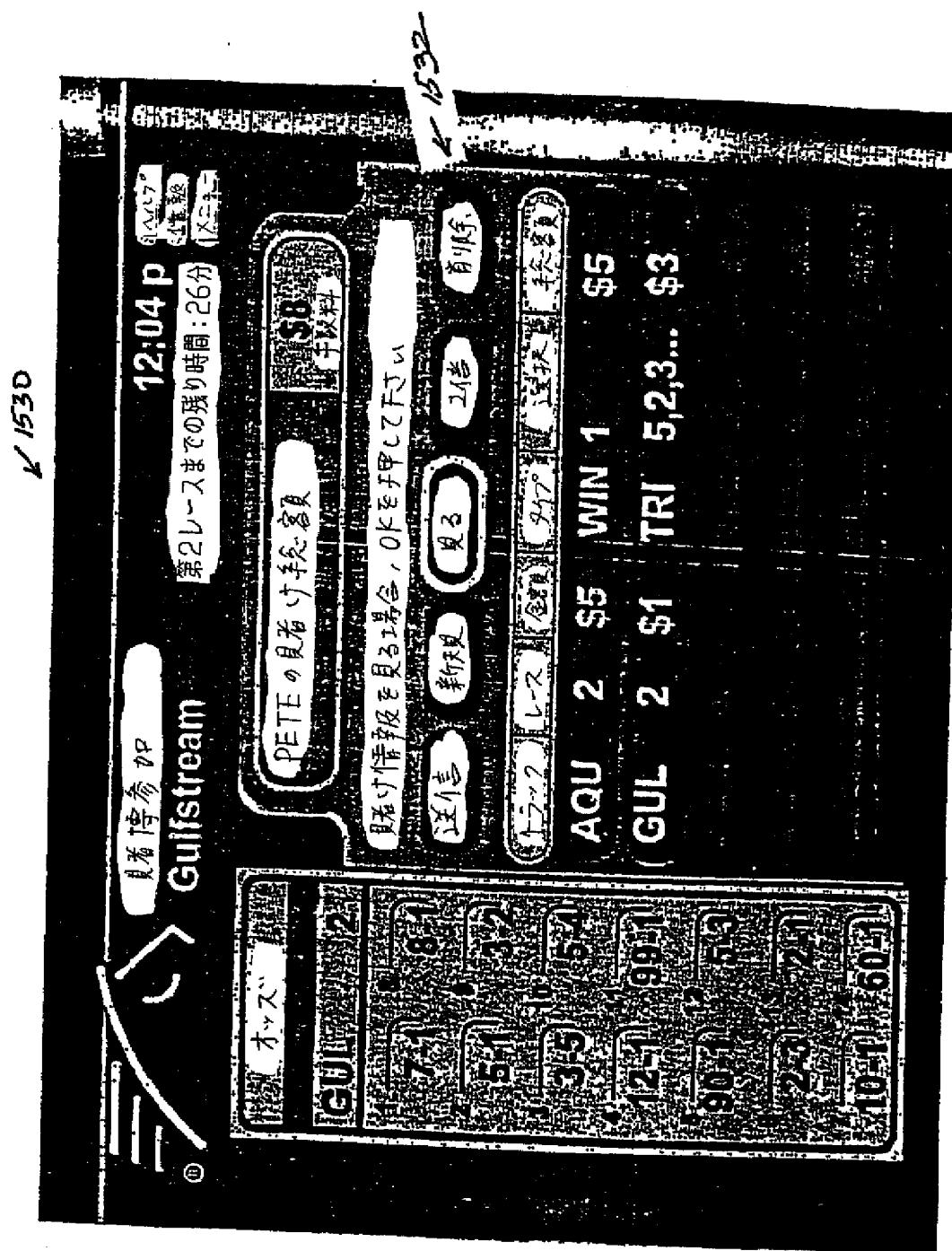
【図15】



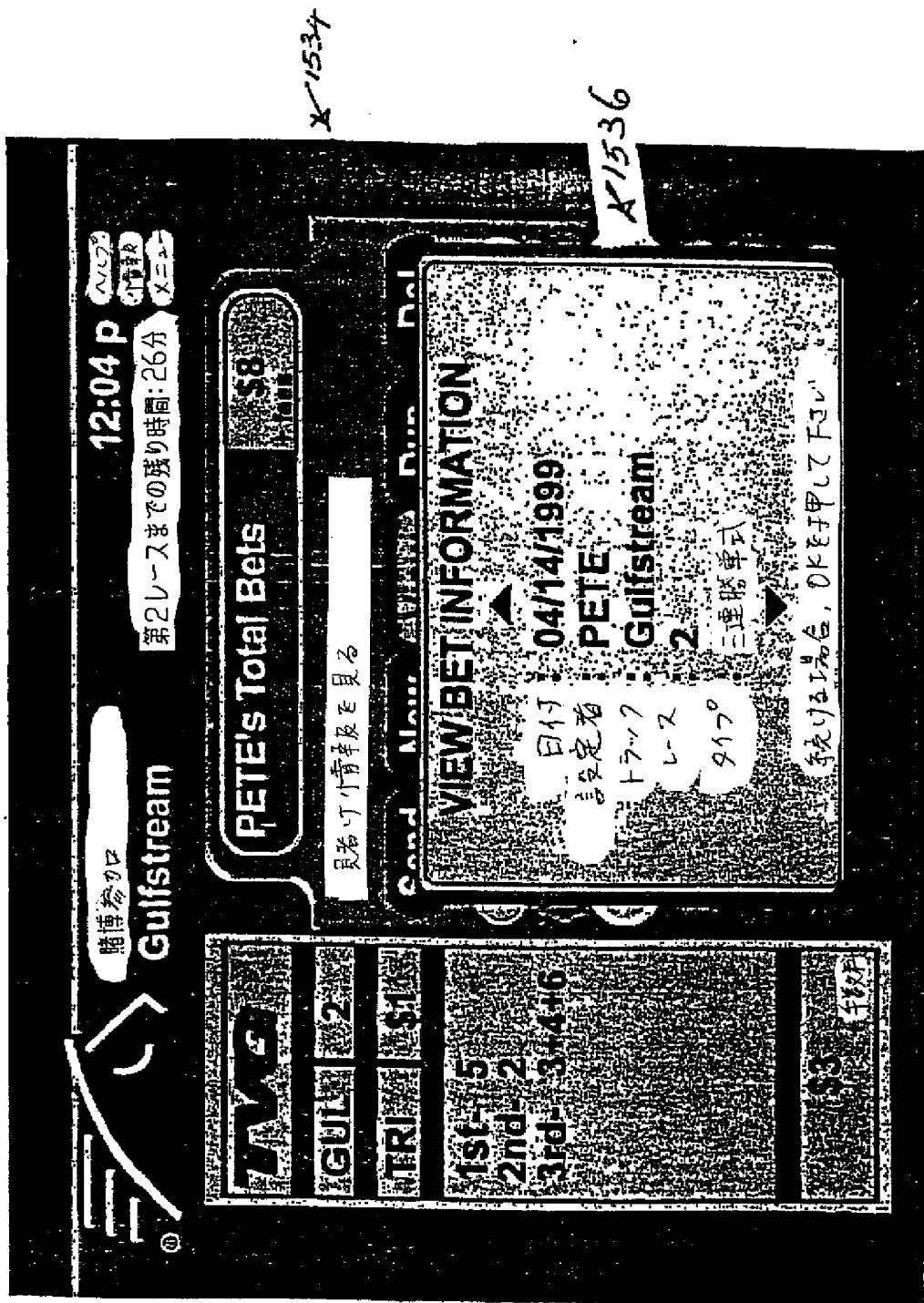
【図15A】



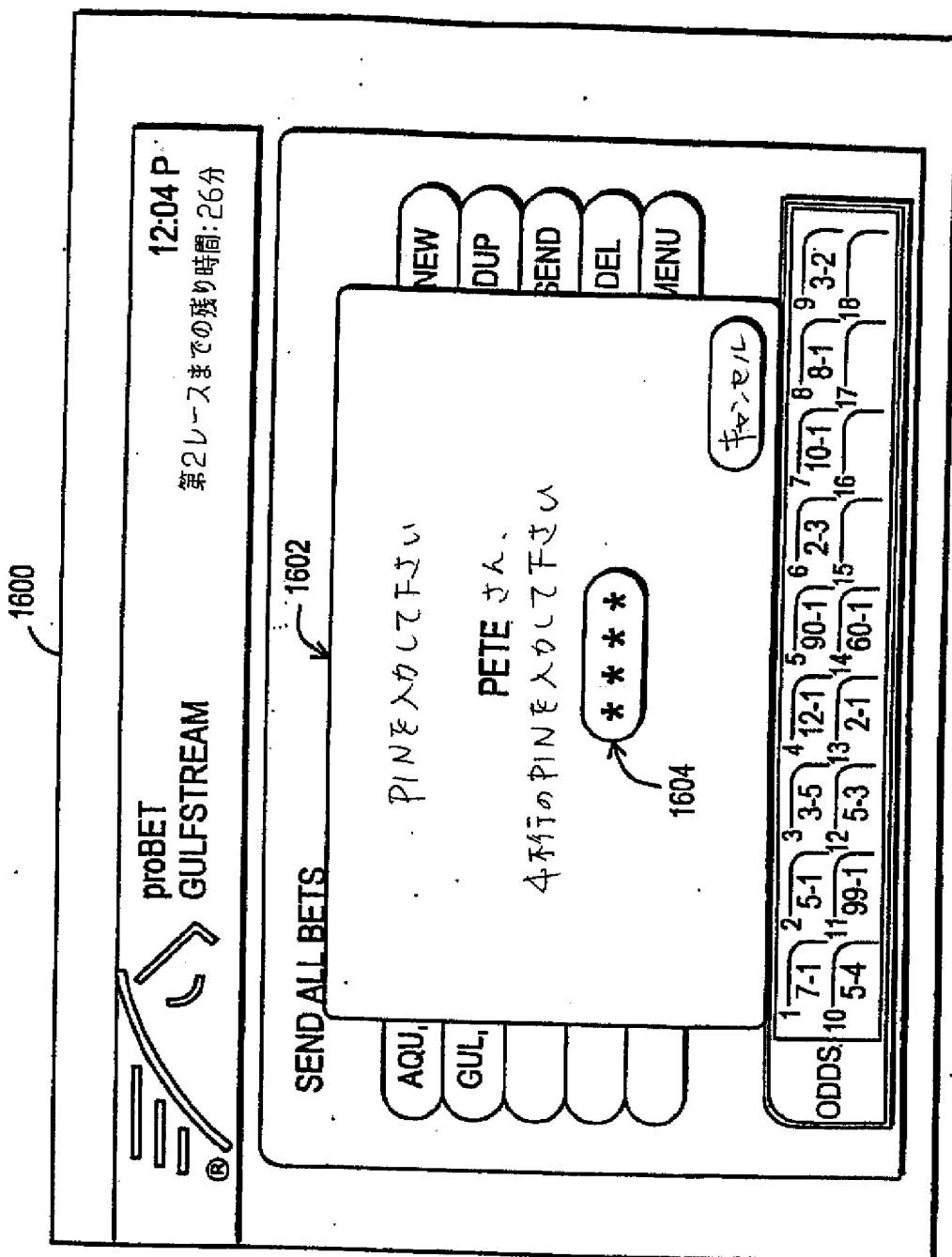
【図15B】



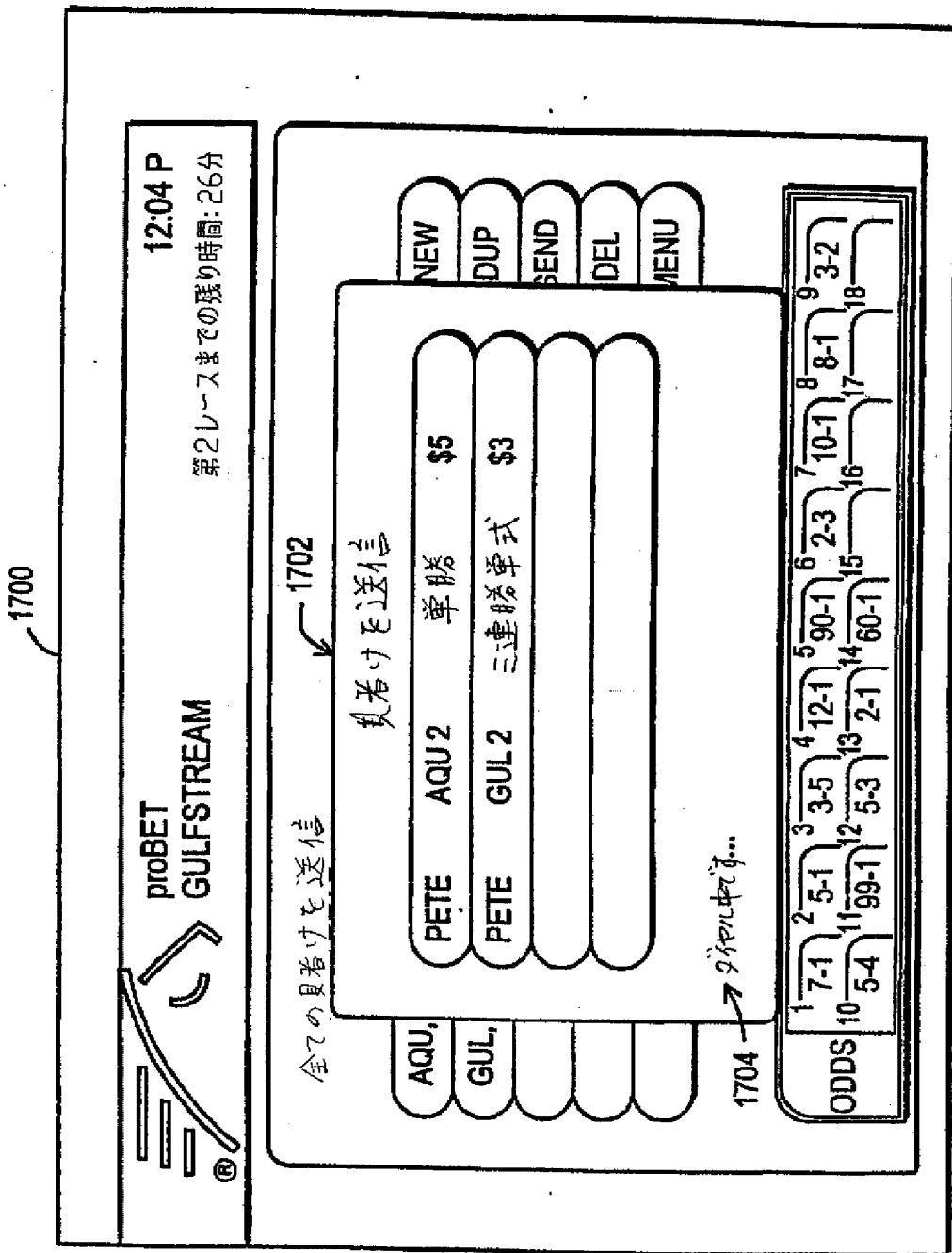
【図15C】



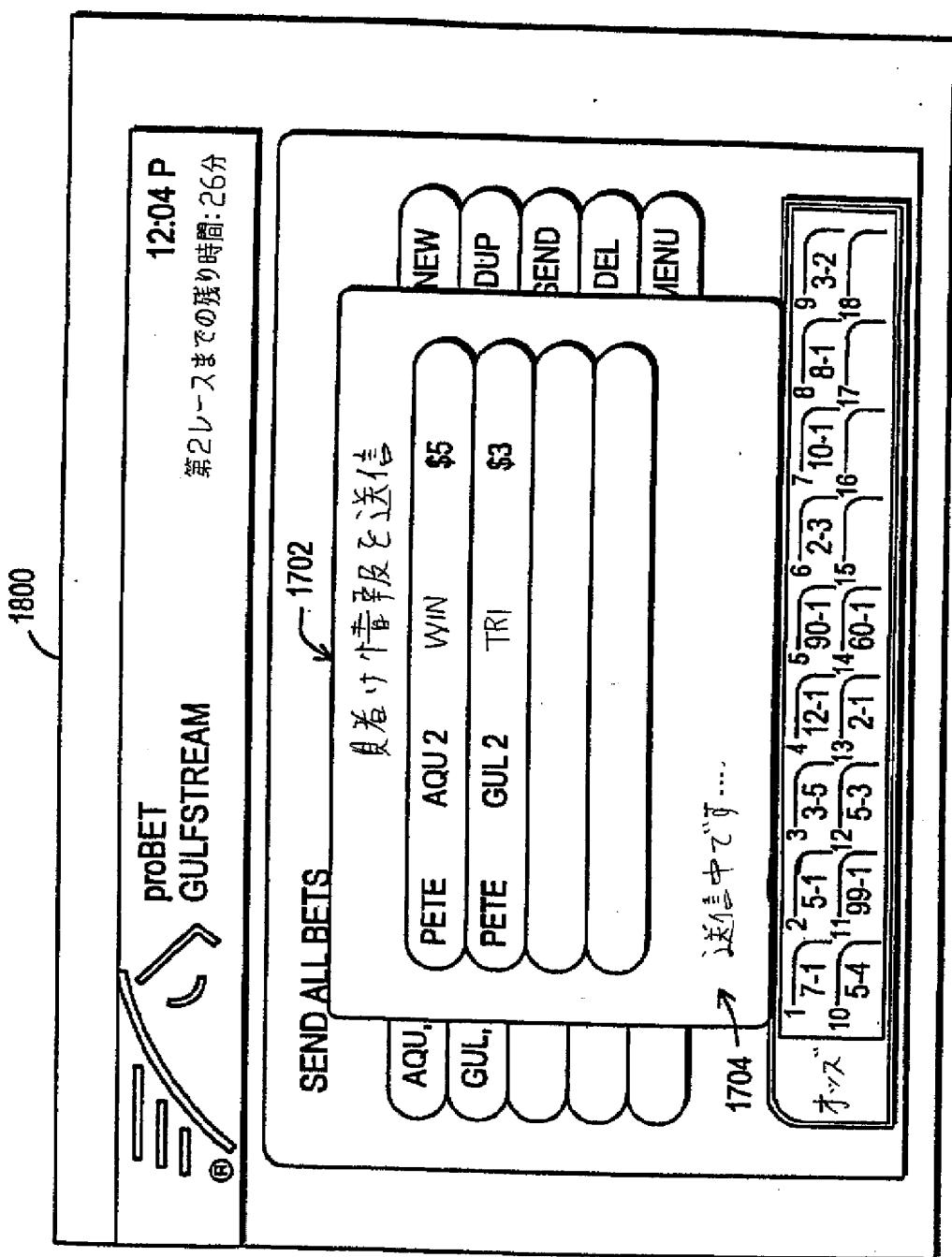
【図16】



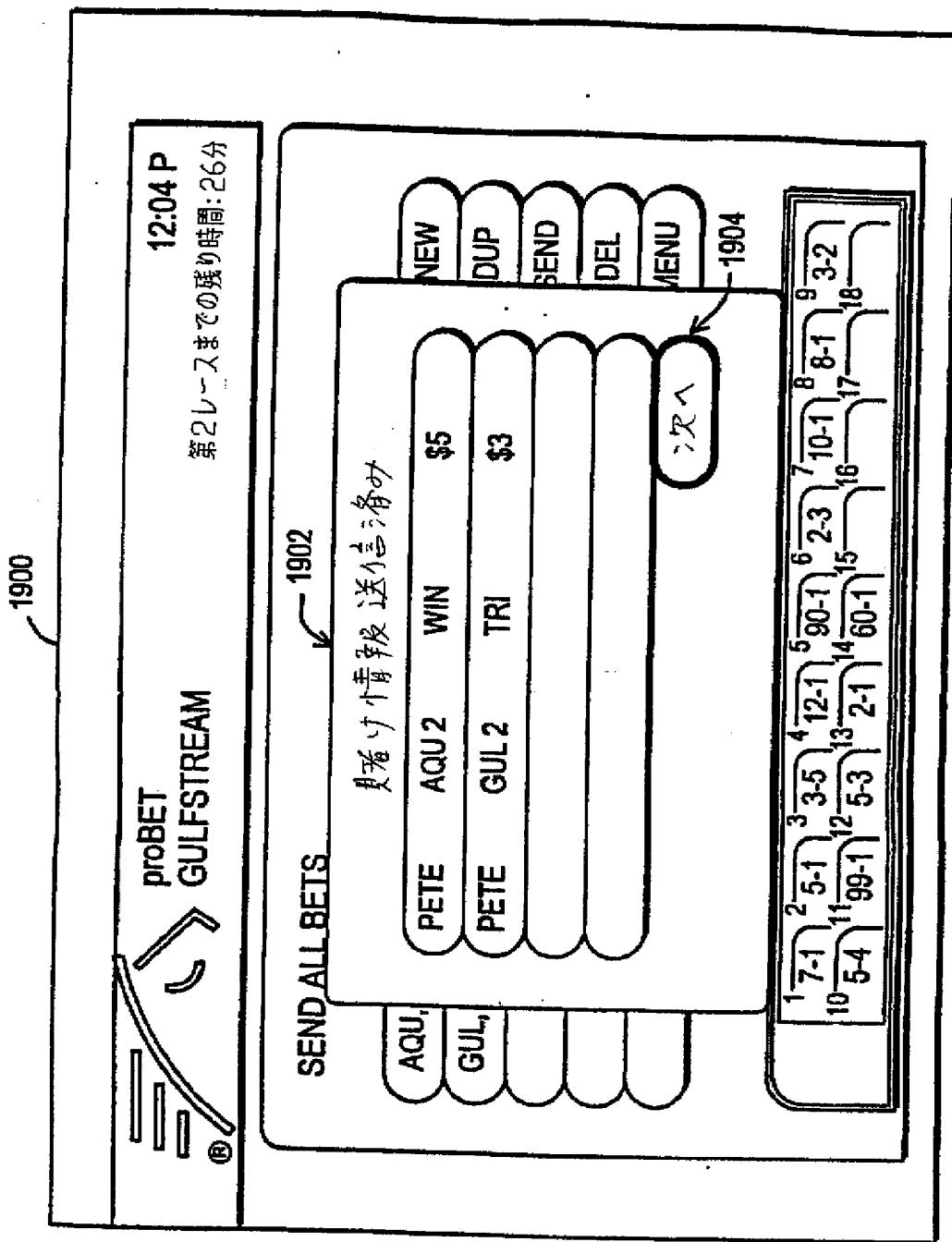
【図17】



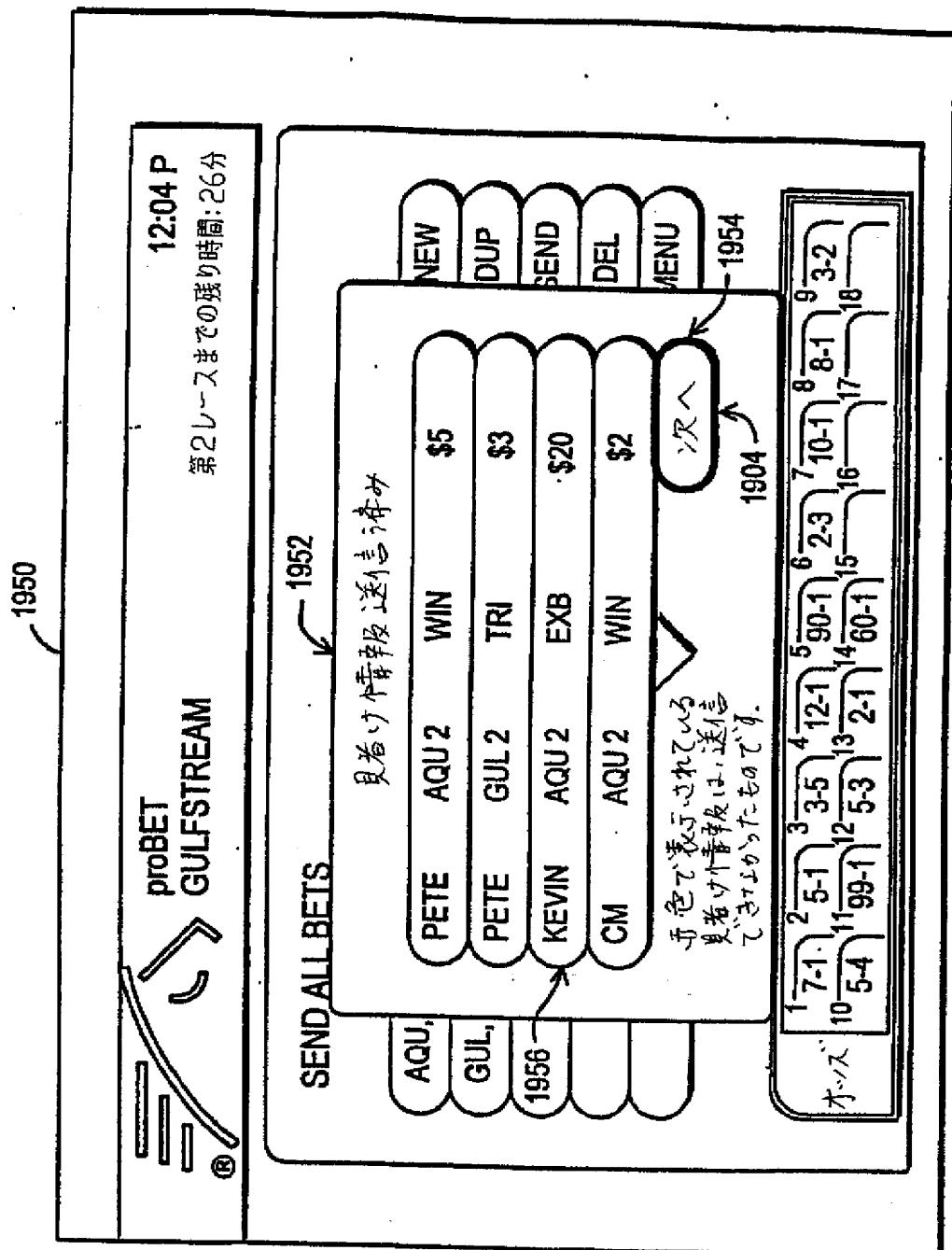
【図18】



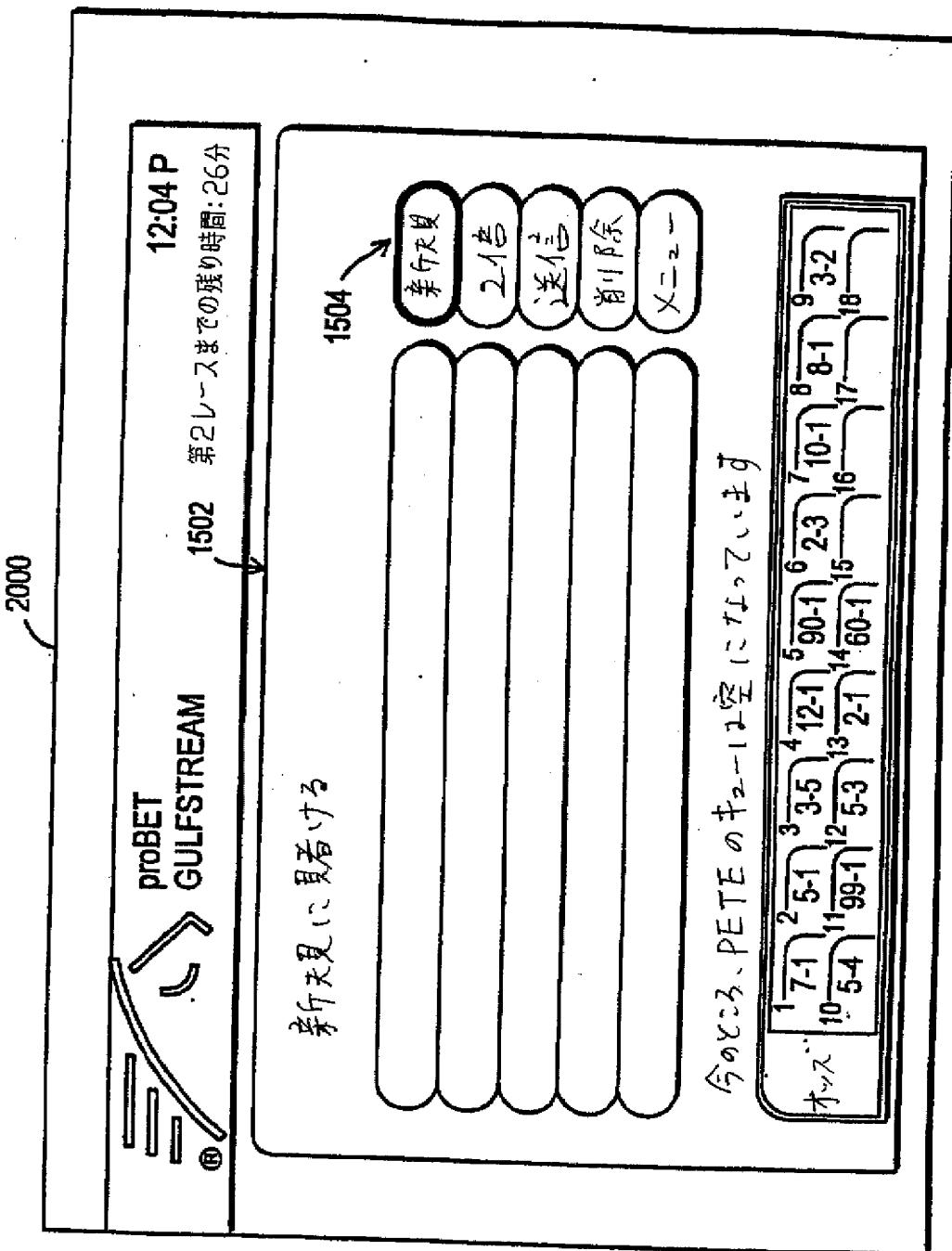
【図19】



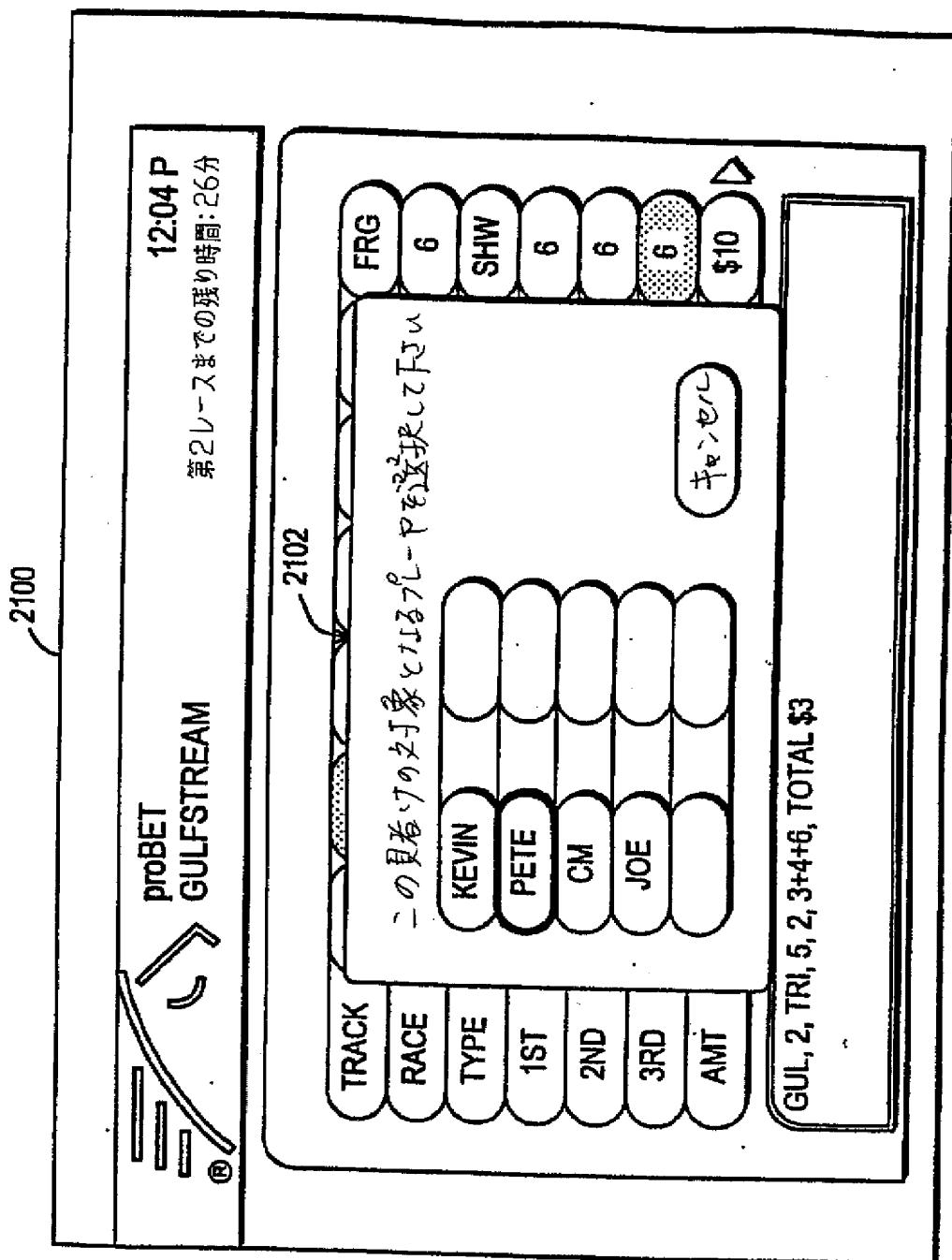
【図19a】



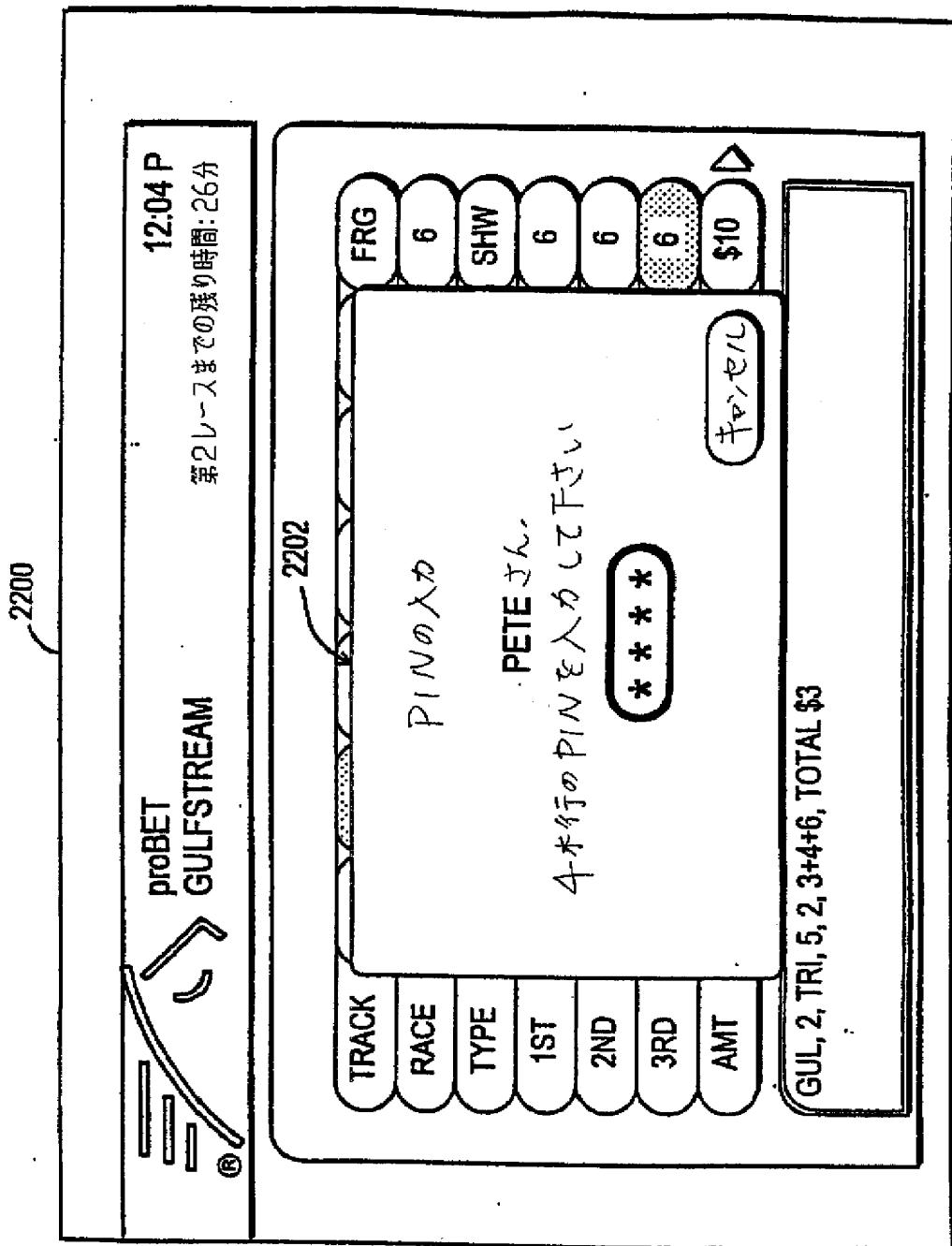
【図20】



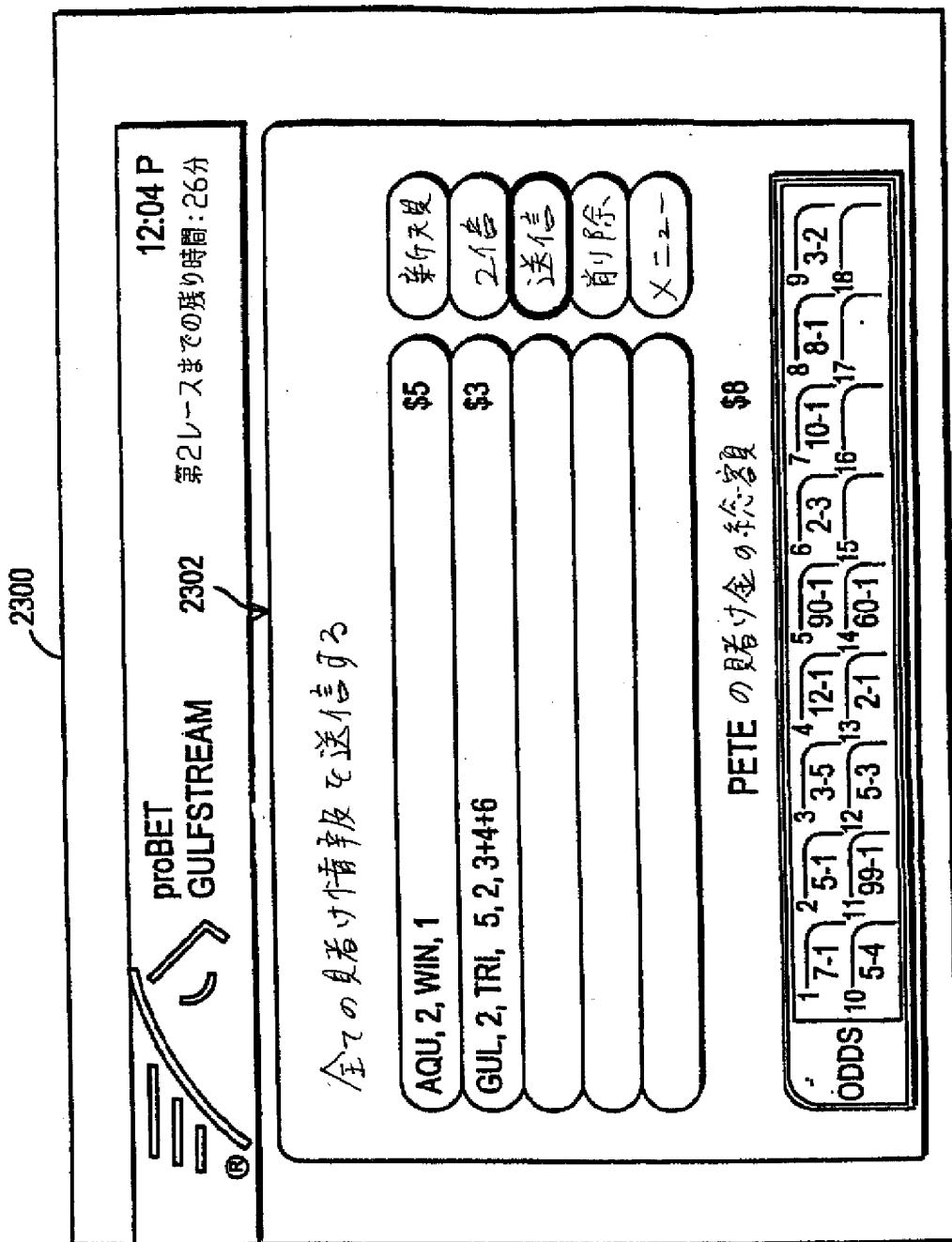
【図21】



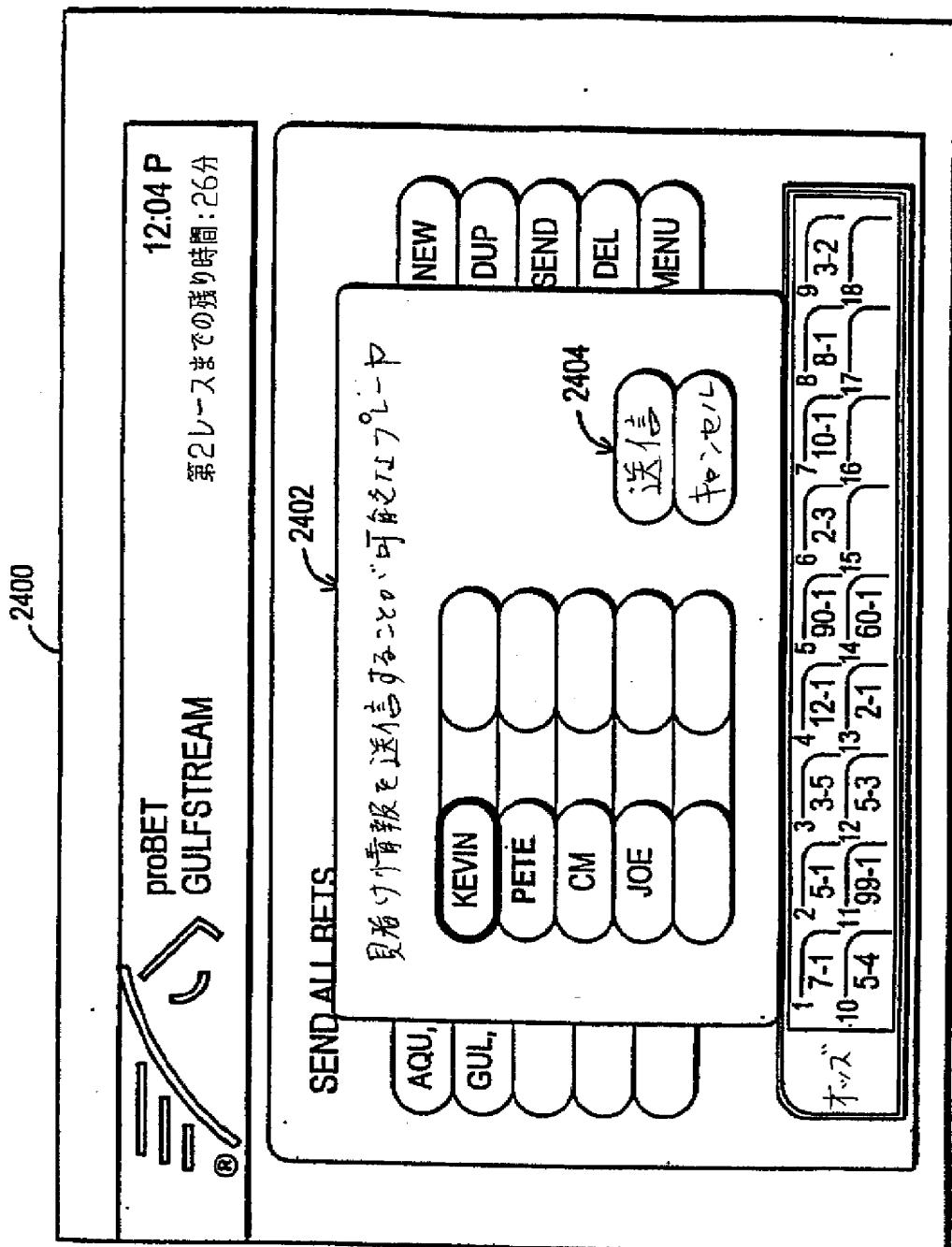
【図22】



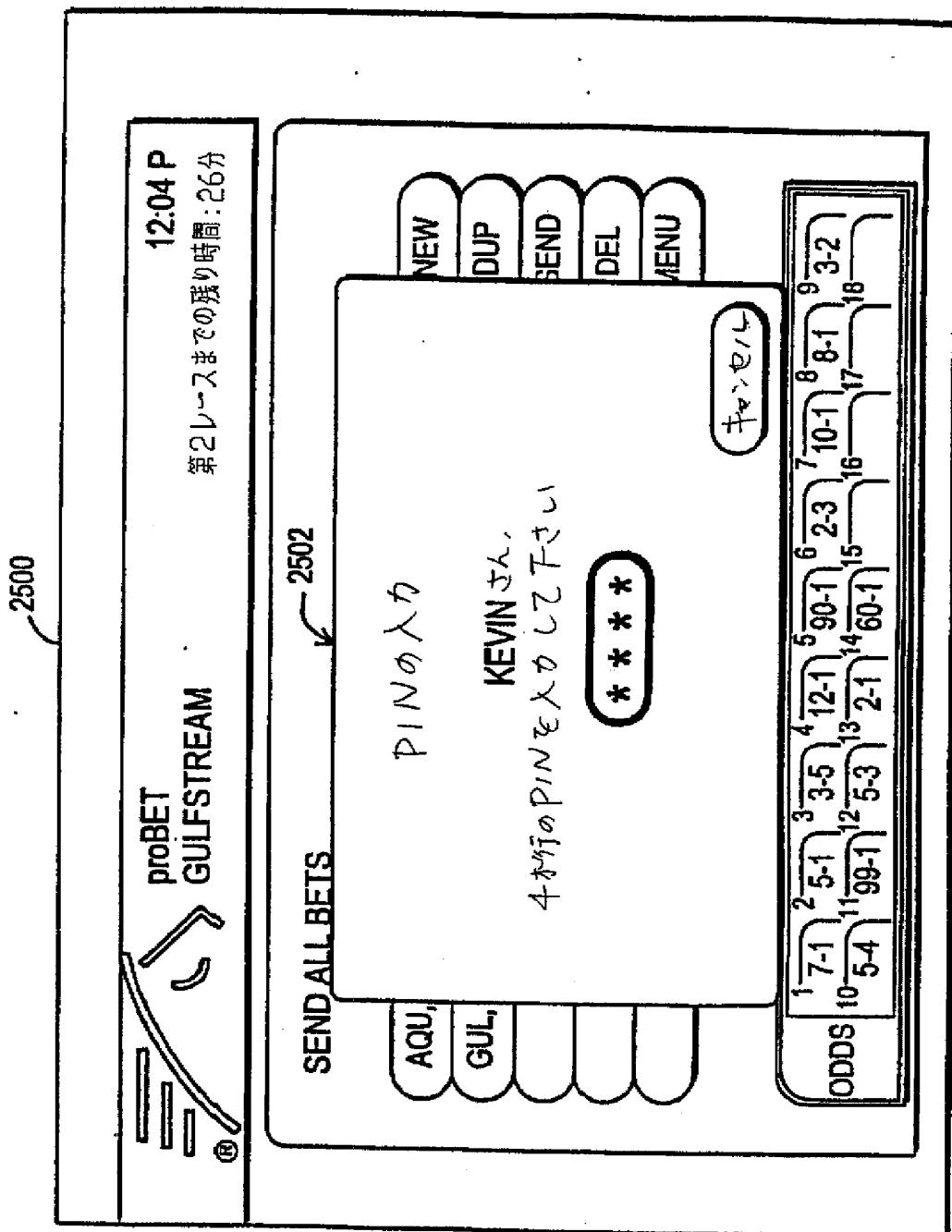
【図23】



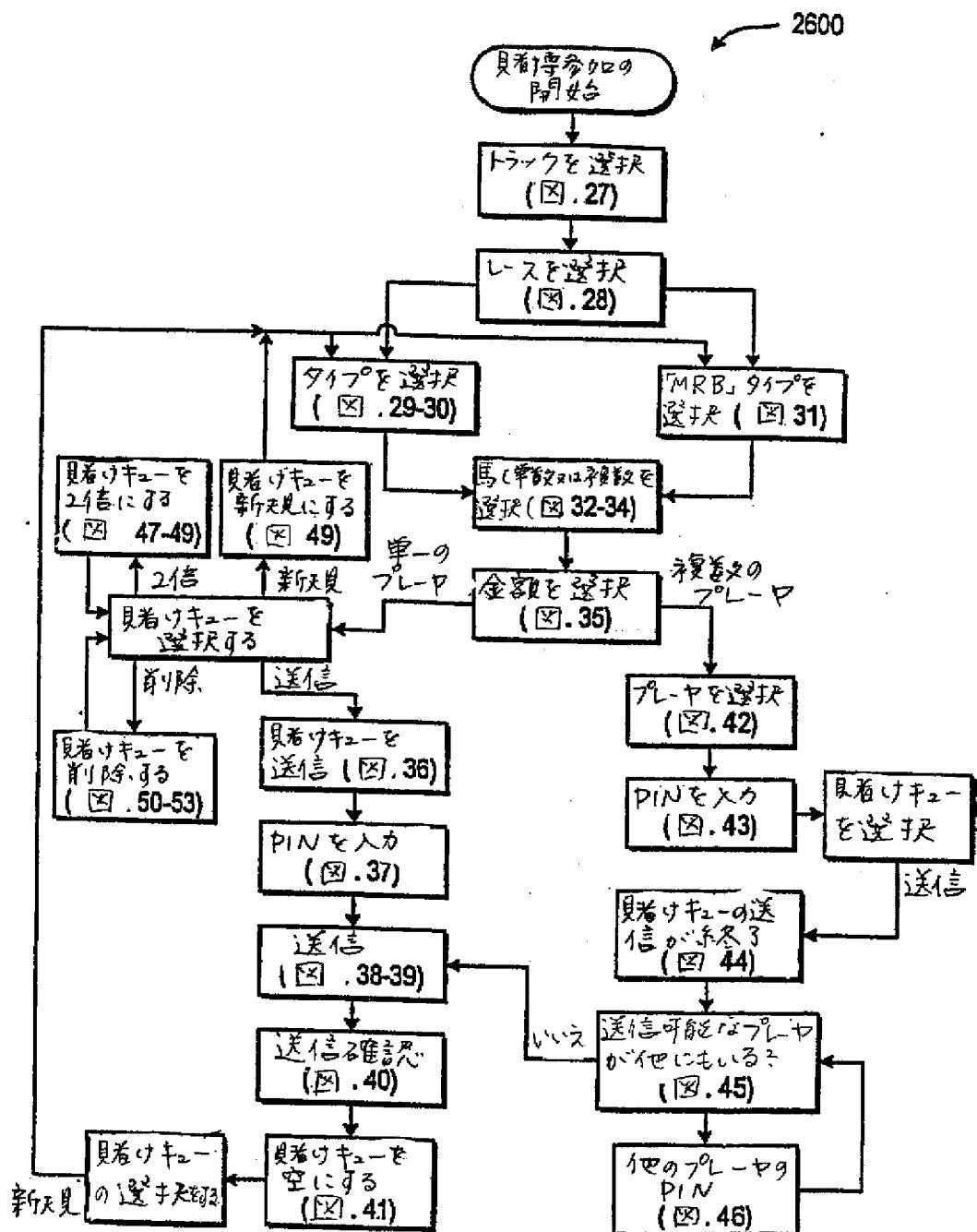
【図24】



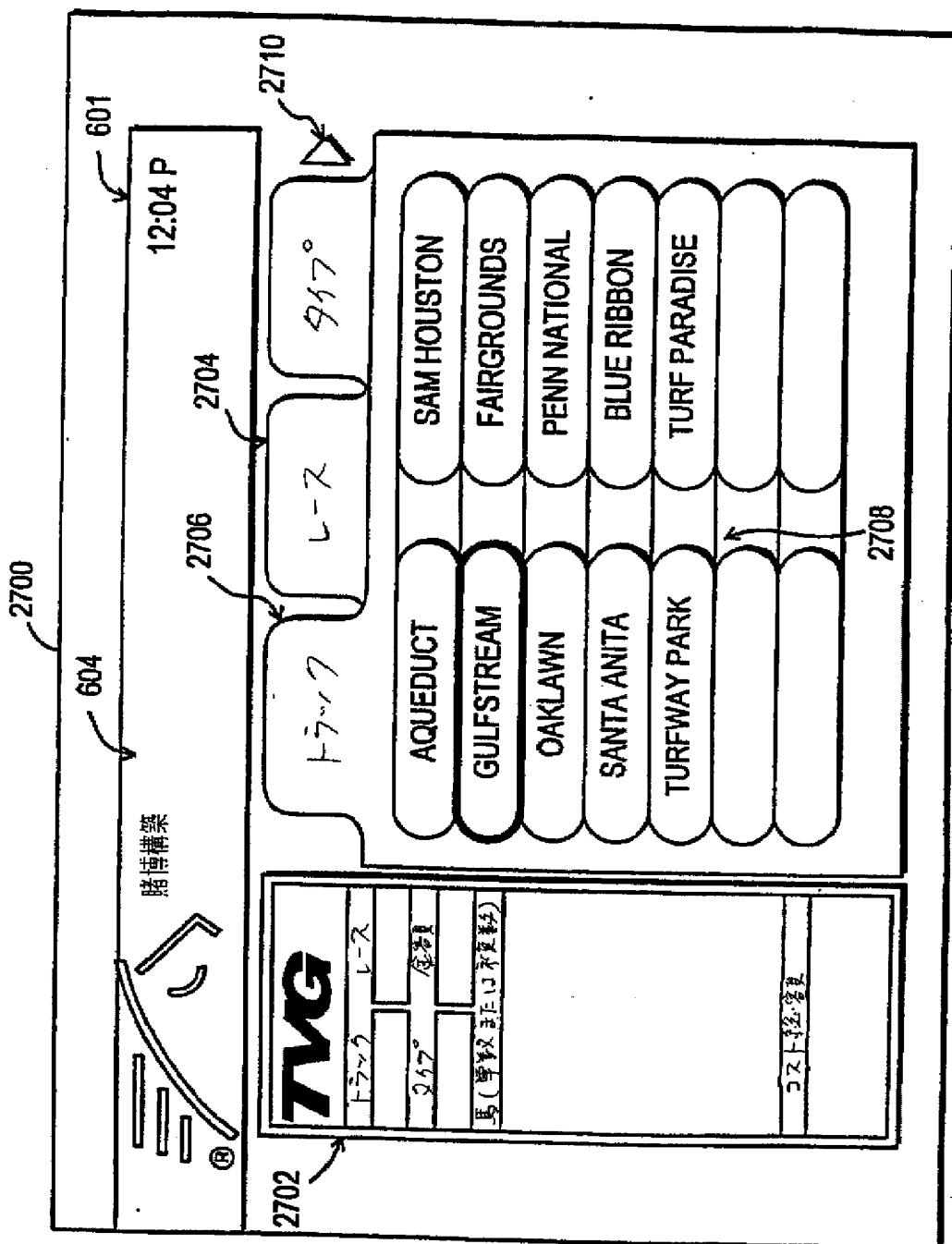
【図25】



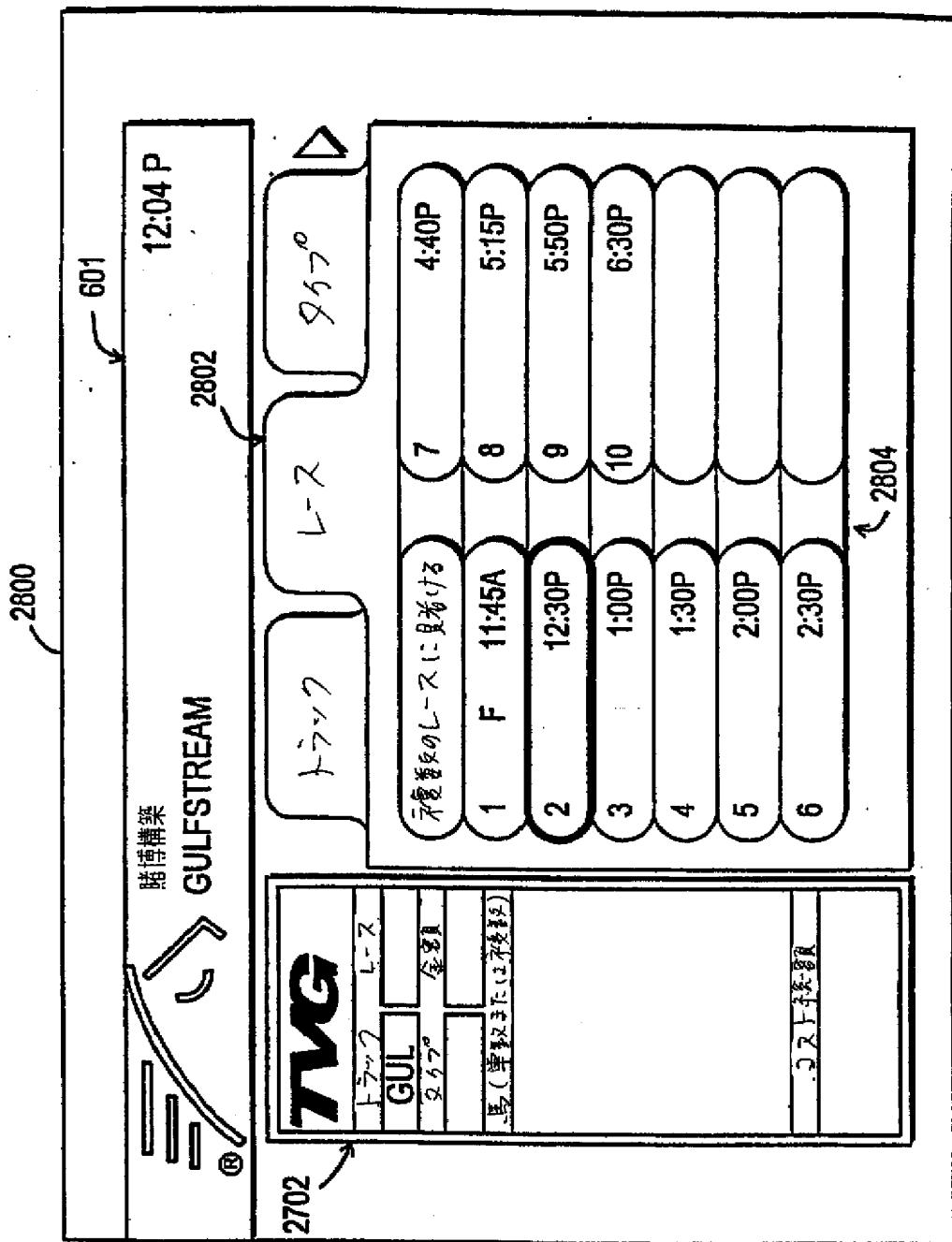
【図26】



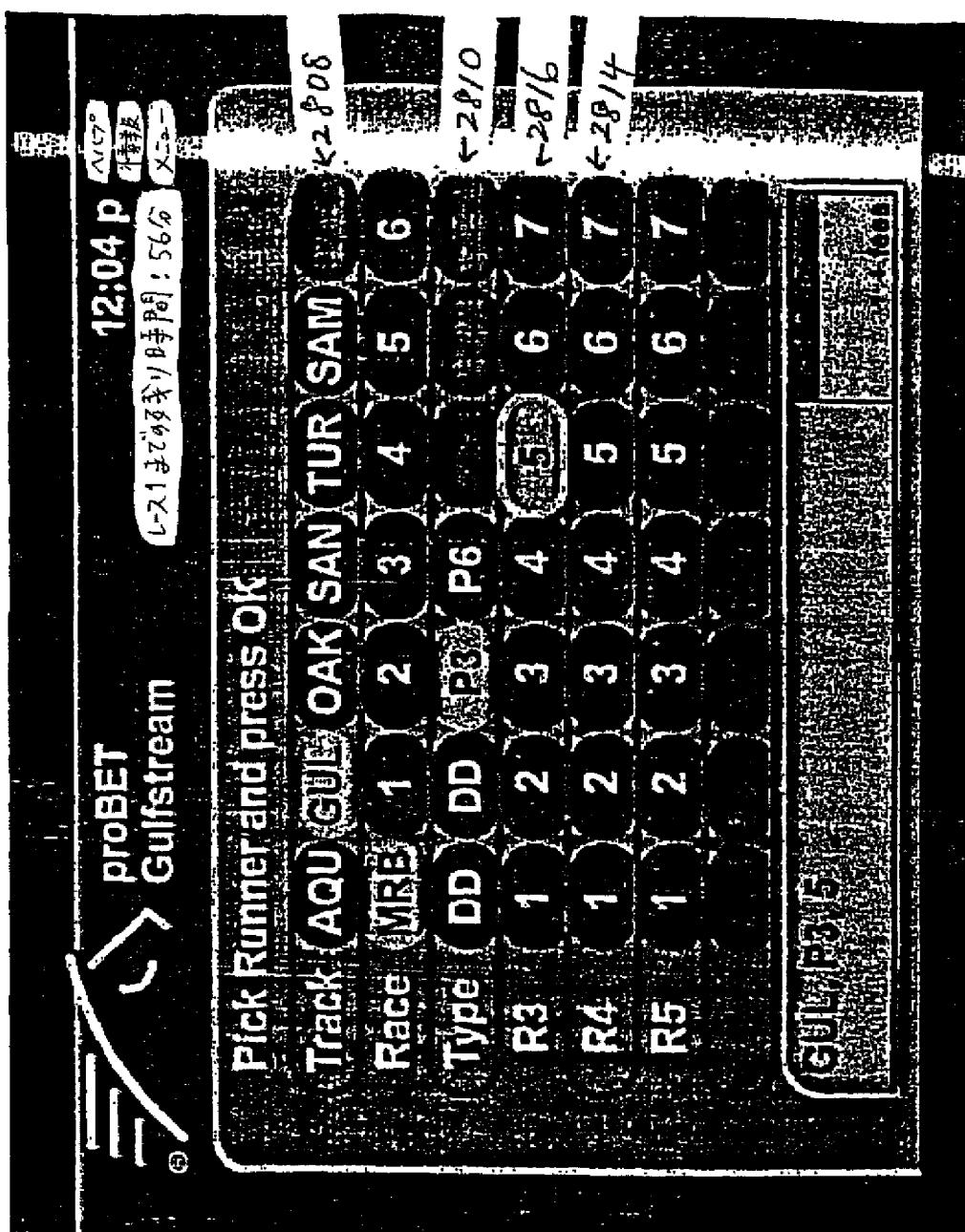
【図27】



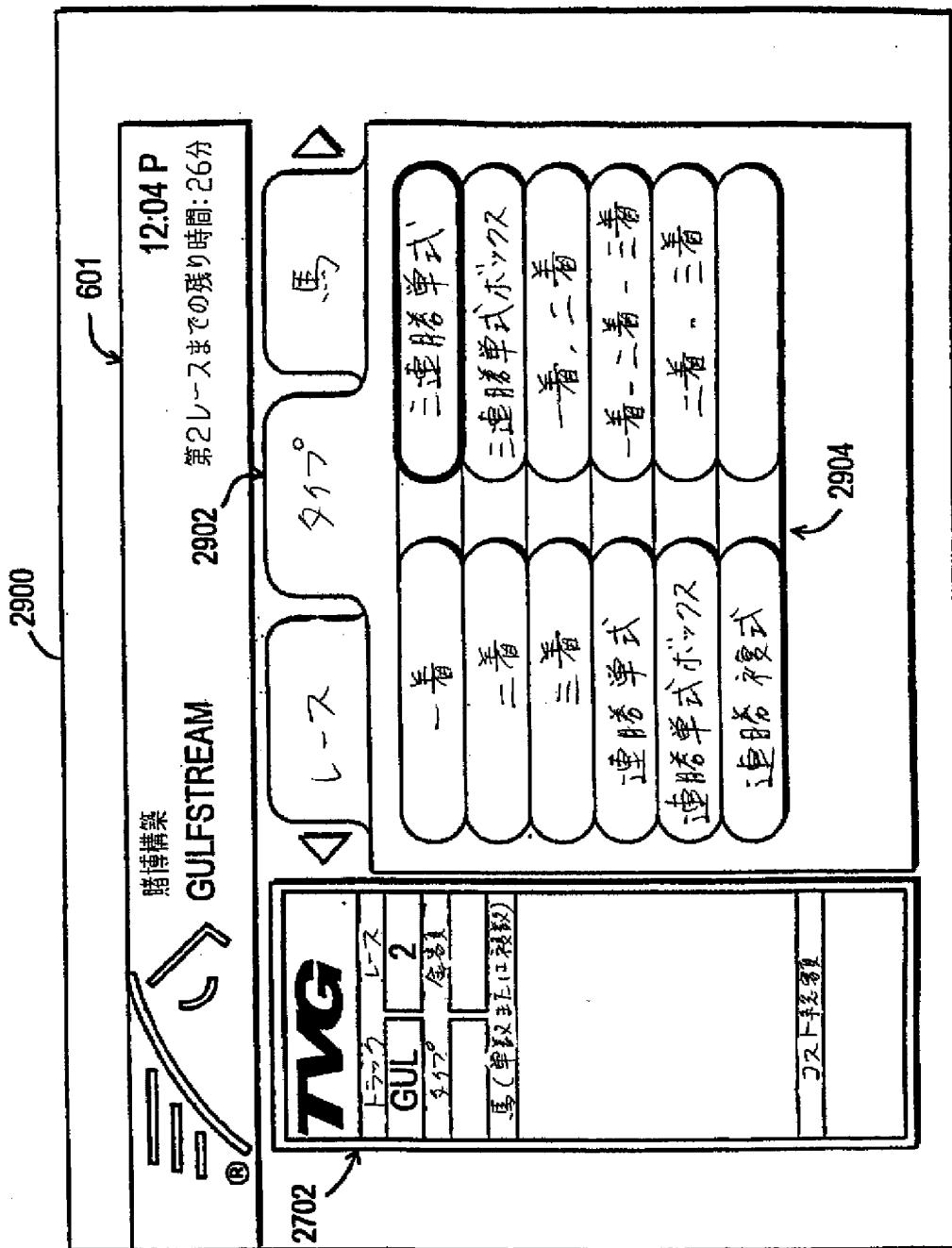
【図28】



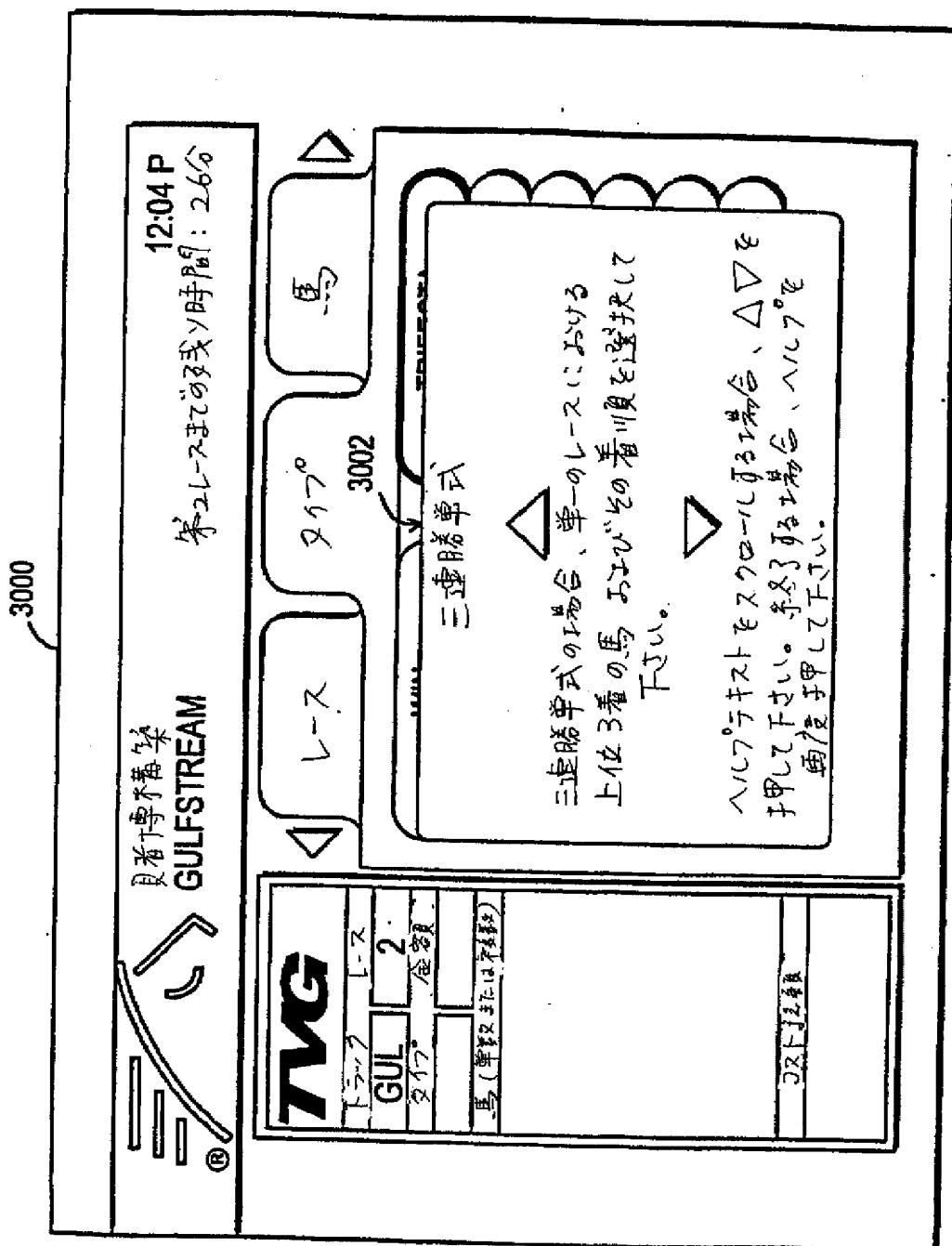
【図28A】



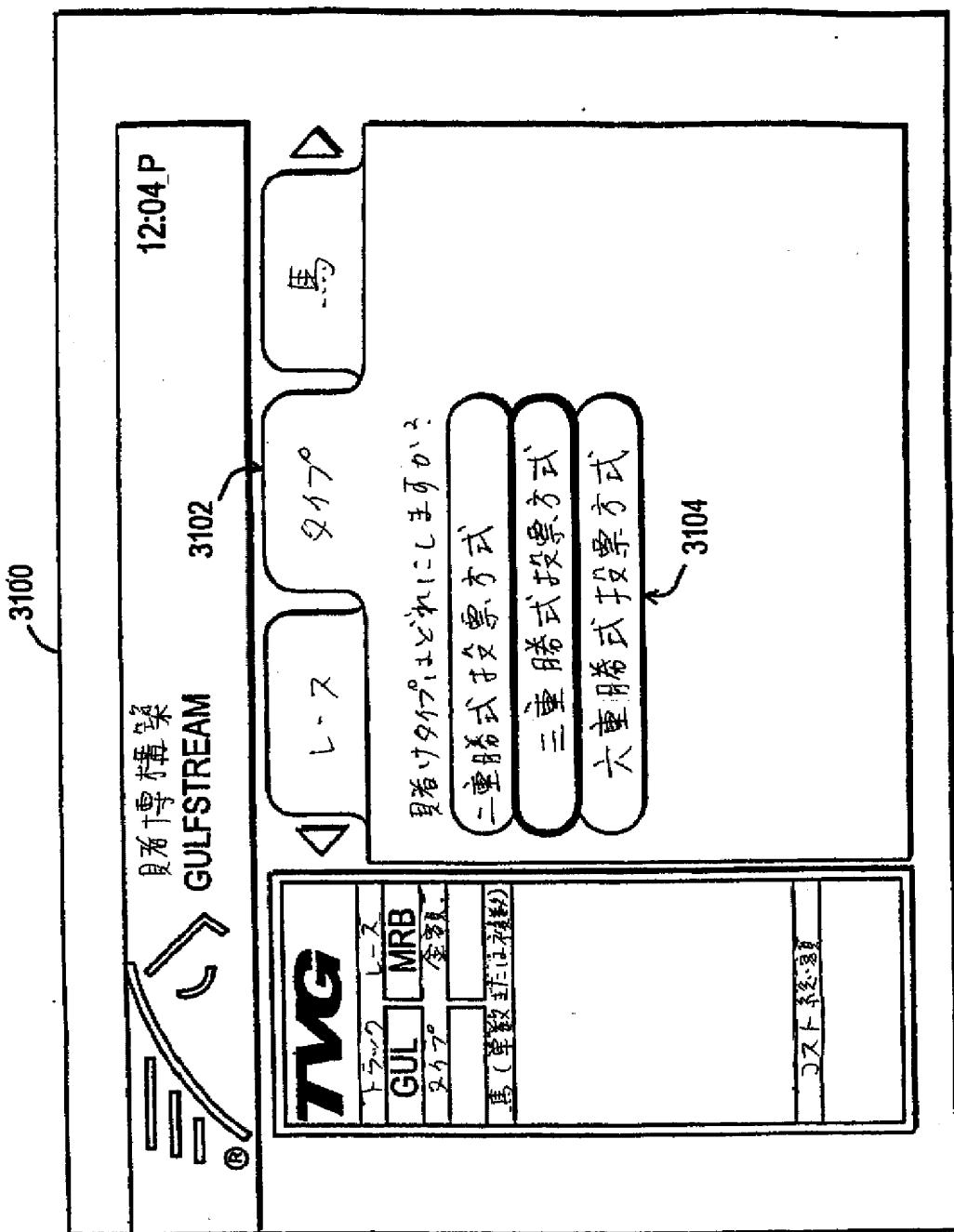
【图29】



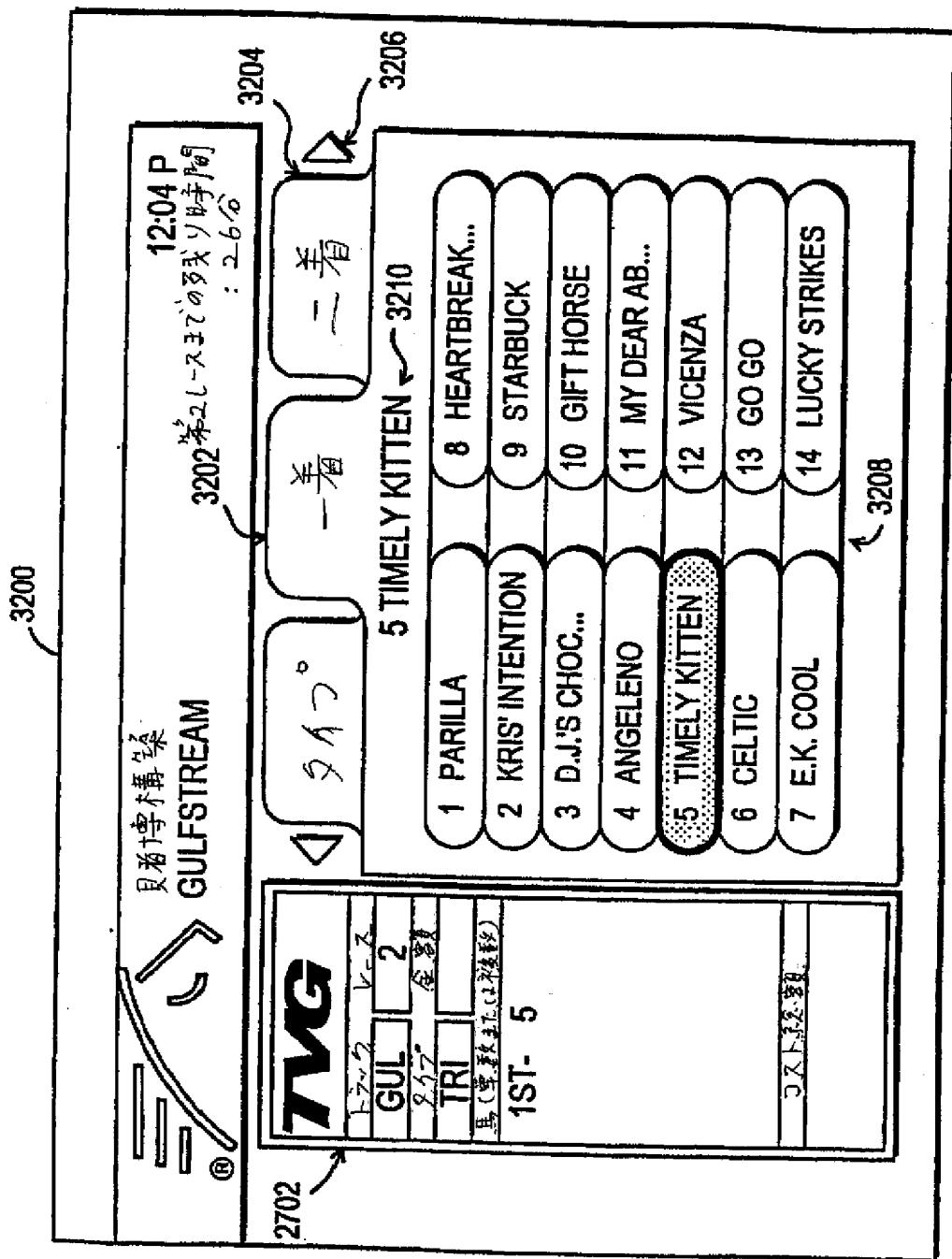
【四三〇】



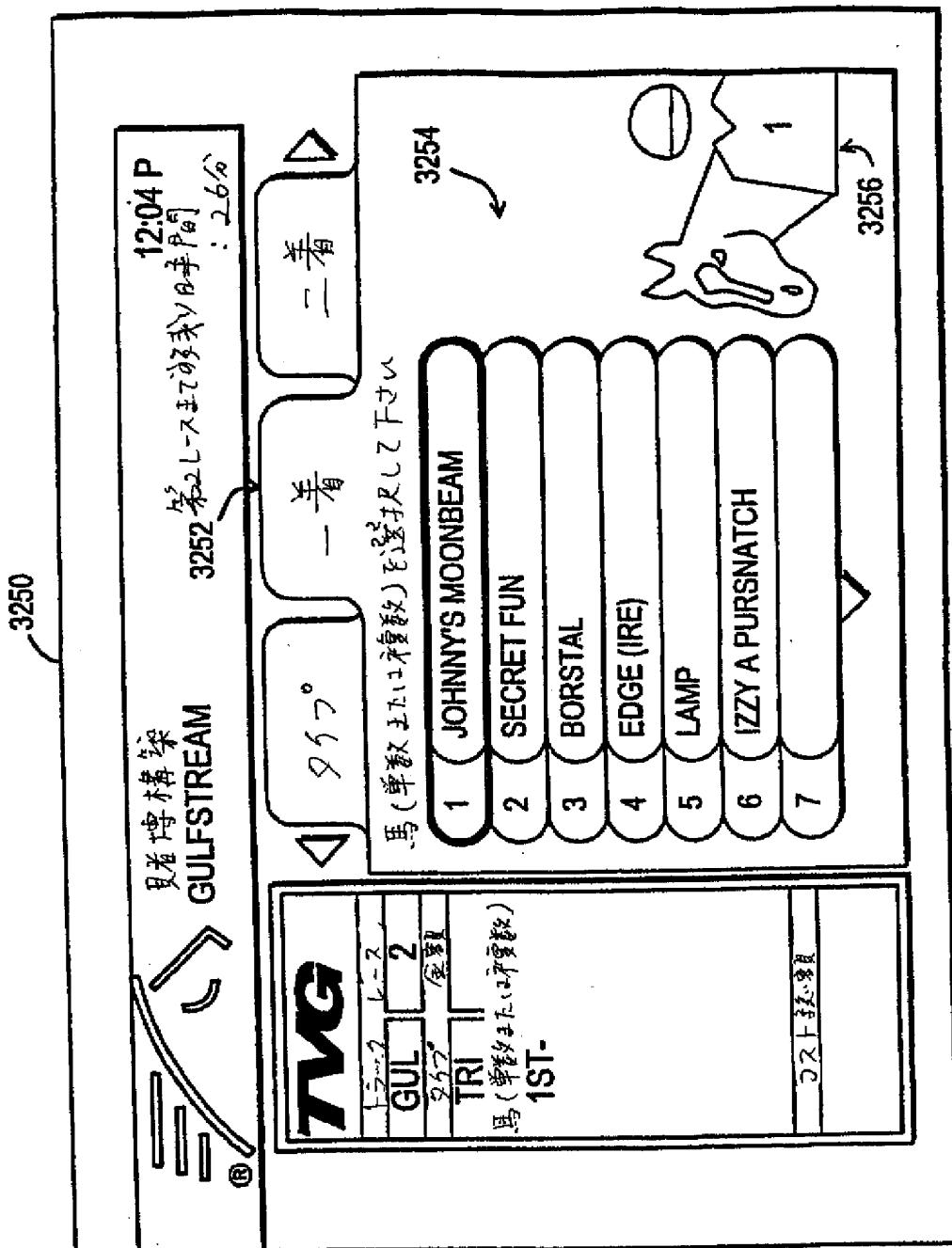
【図31】



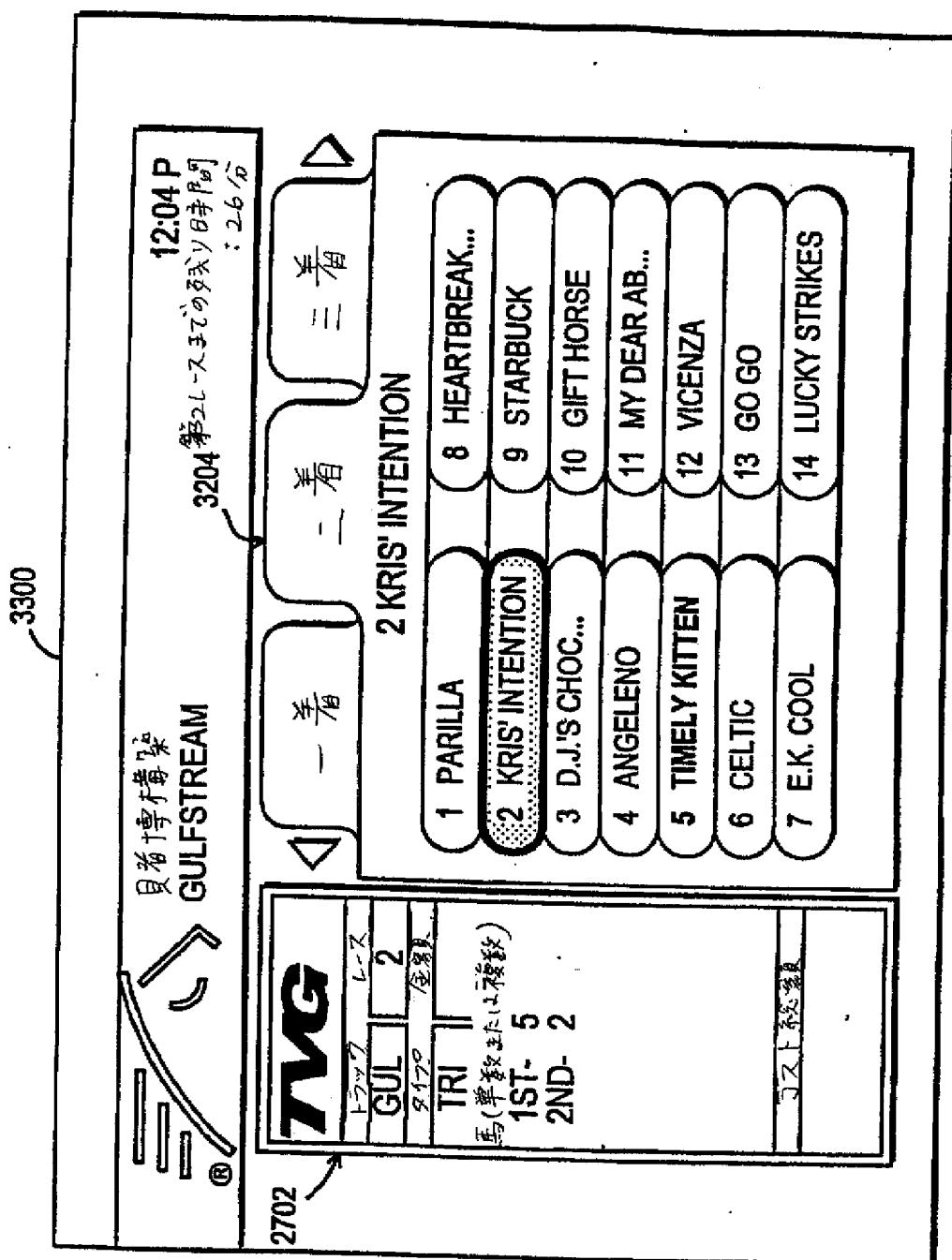
【図32】



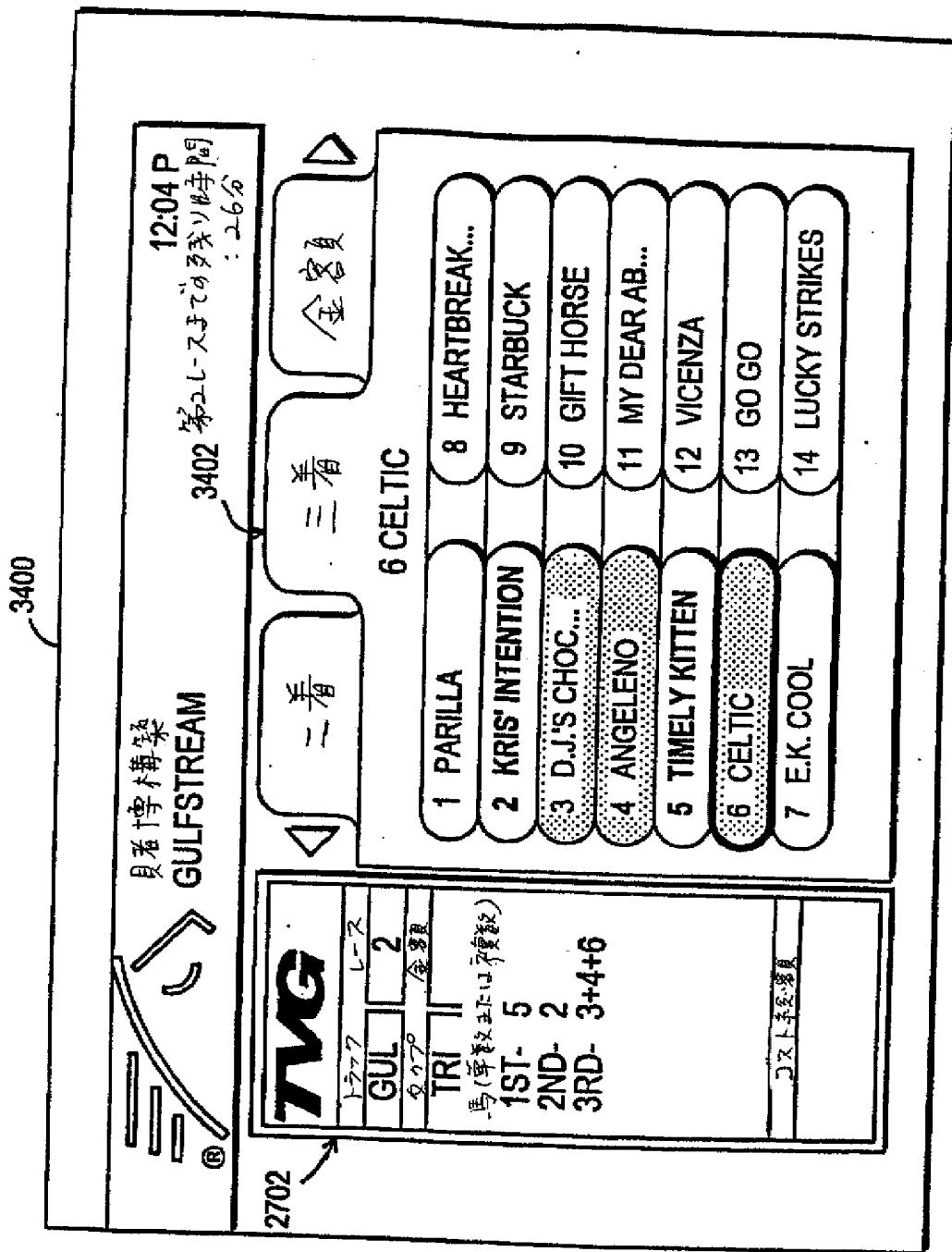
【図32a】



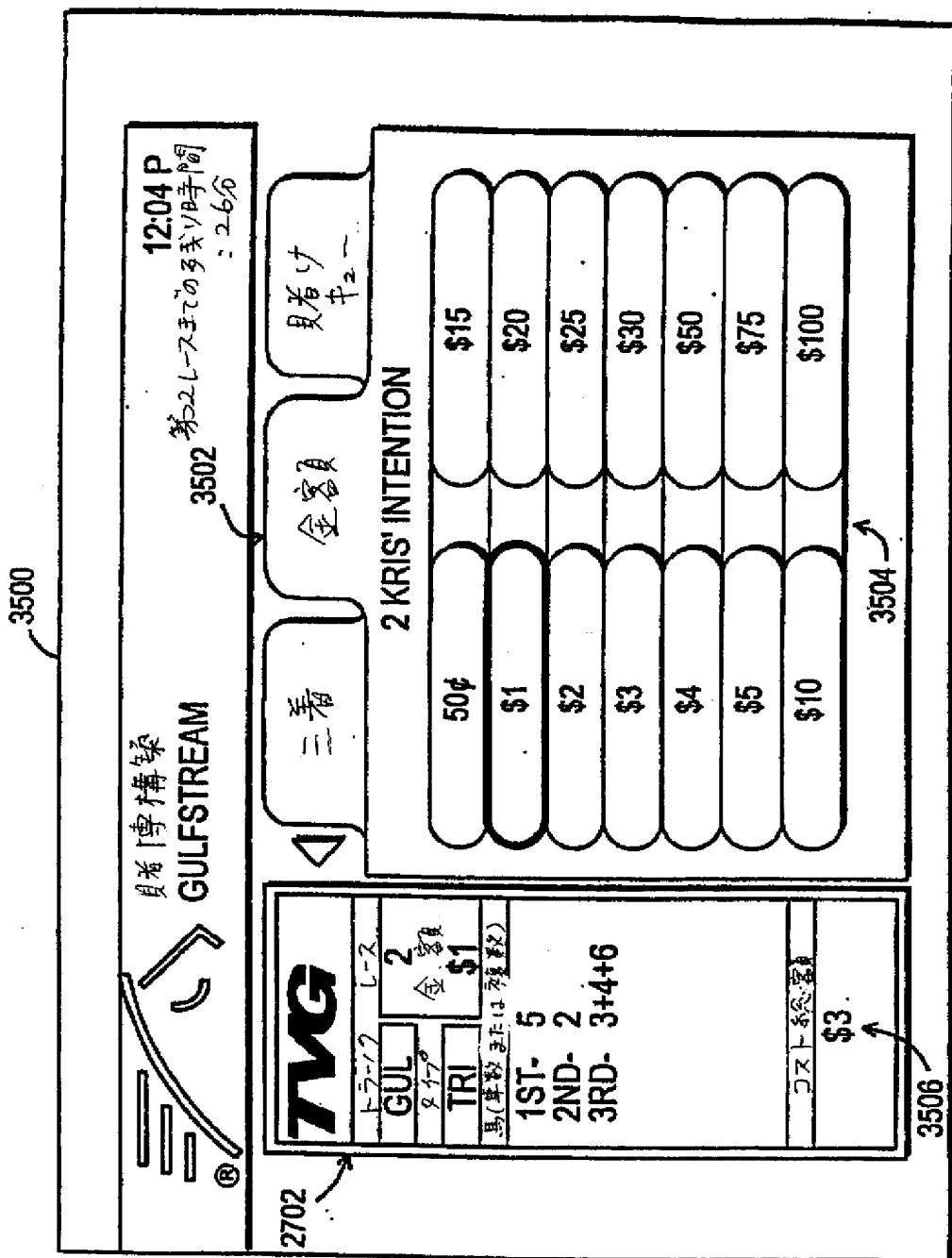
【図33】



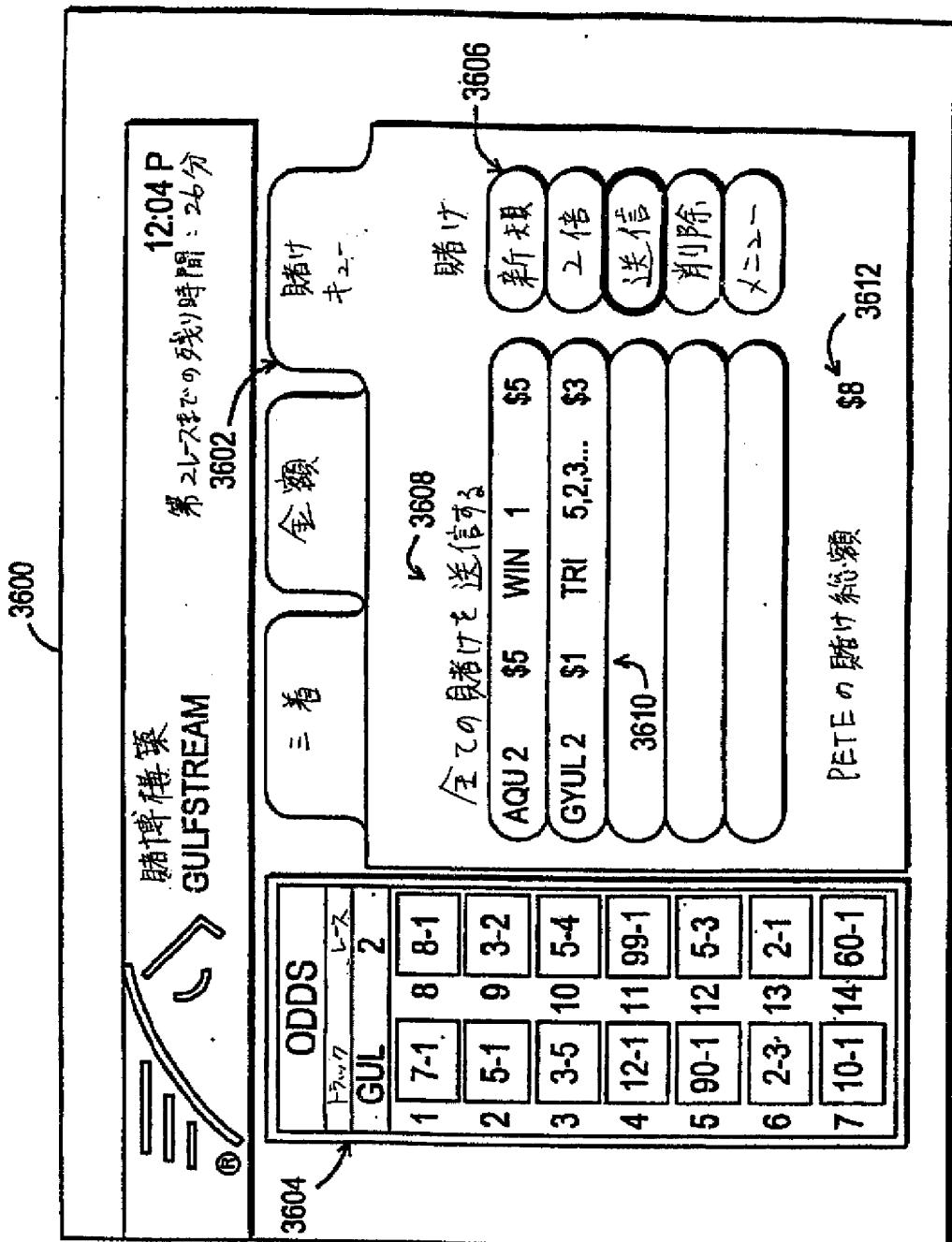
【図34】



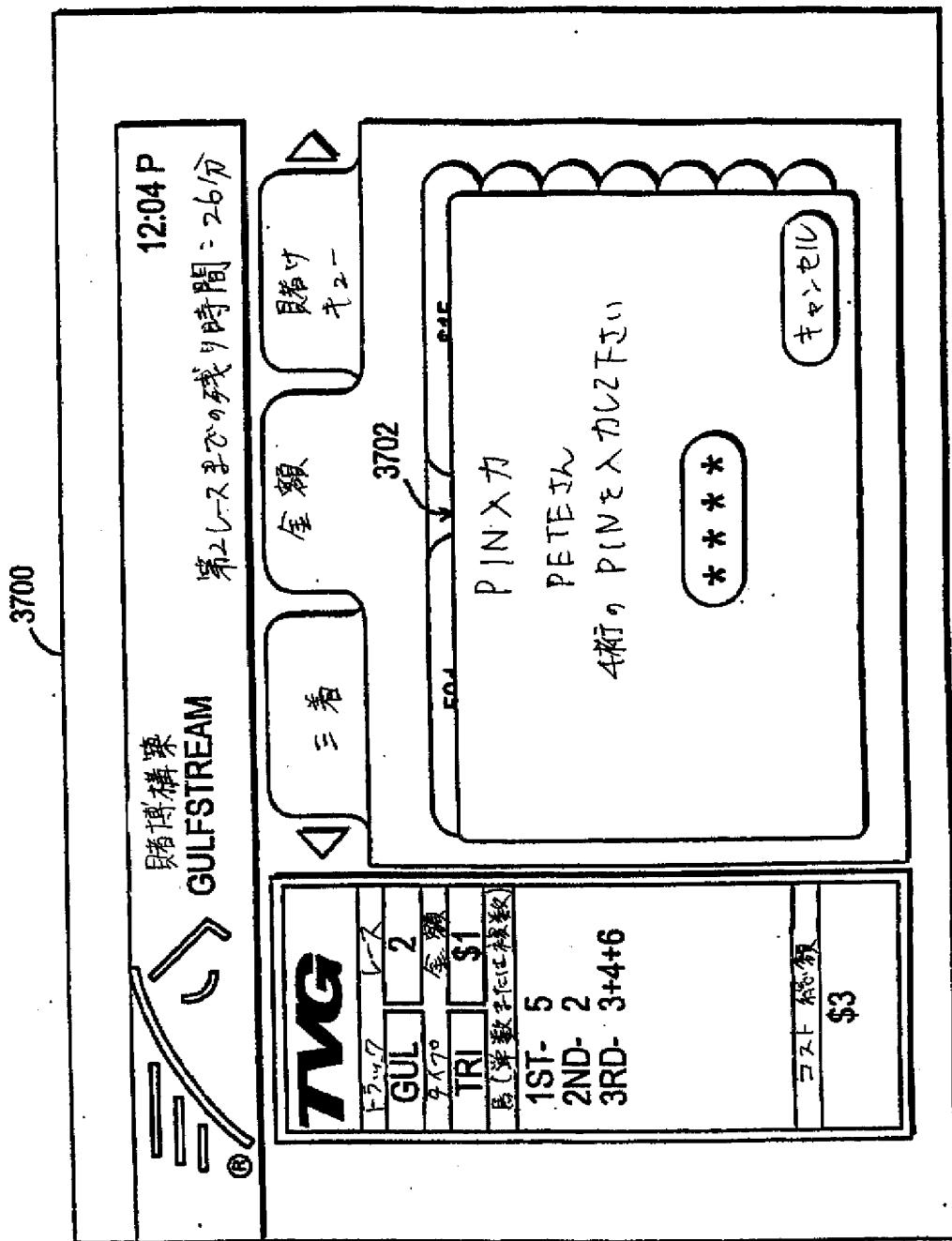
【図35】



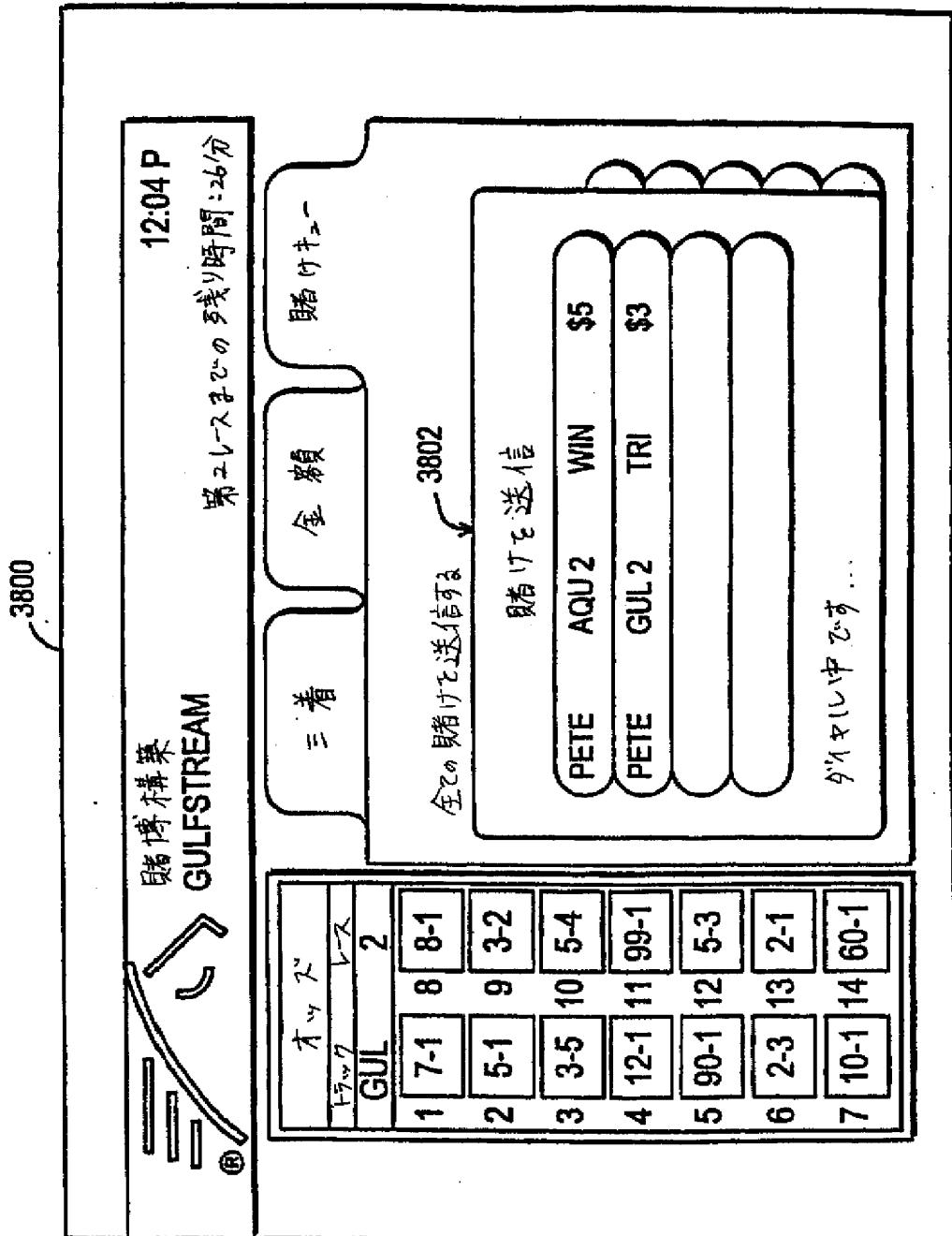
【図36】



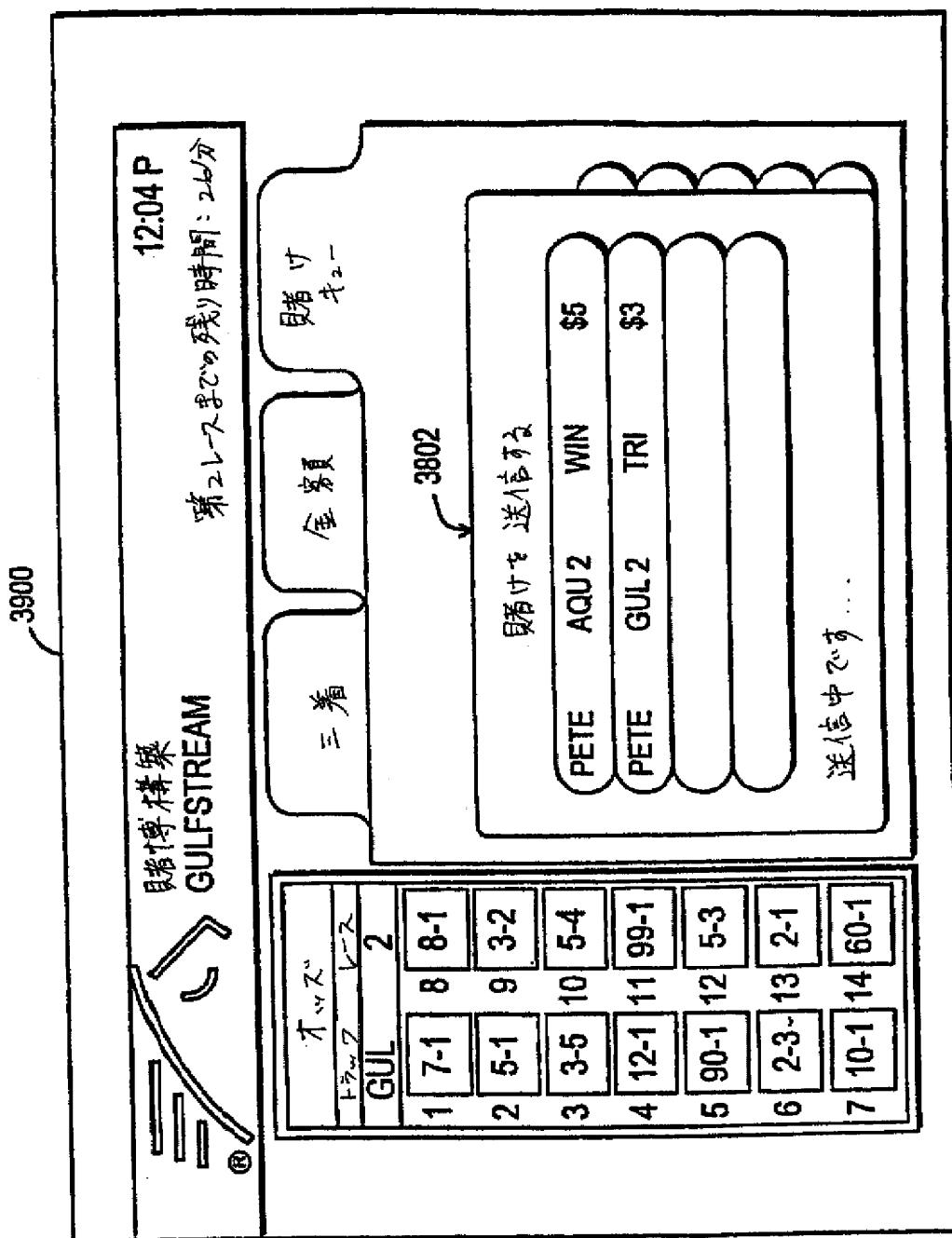
【図37】



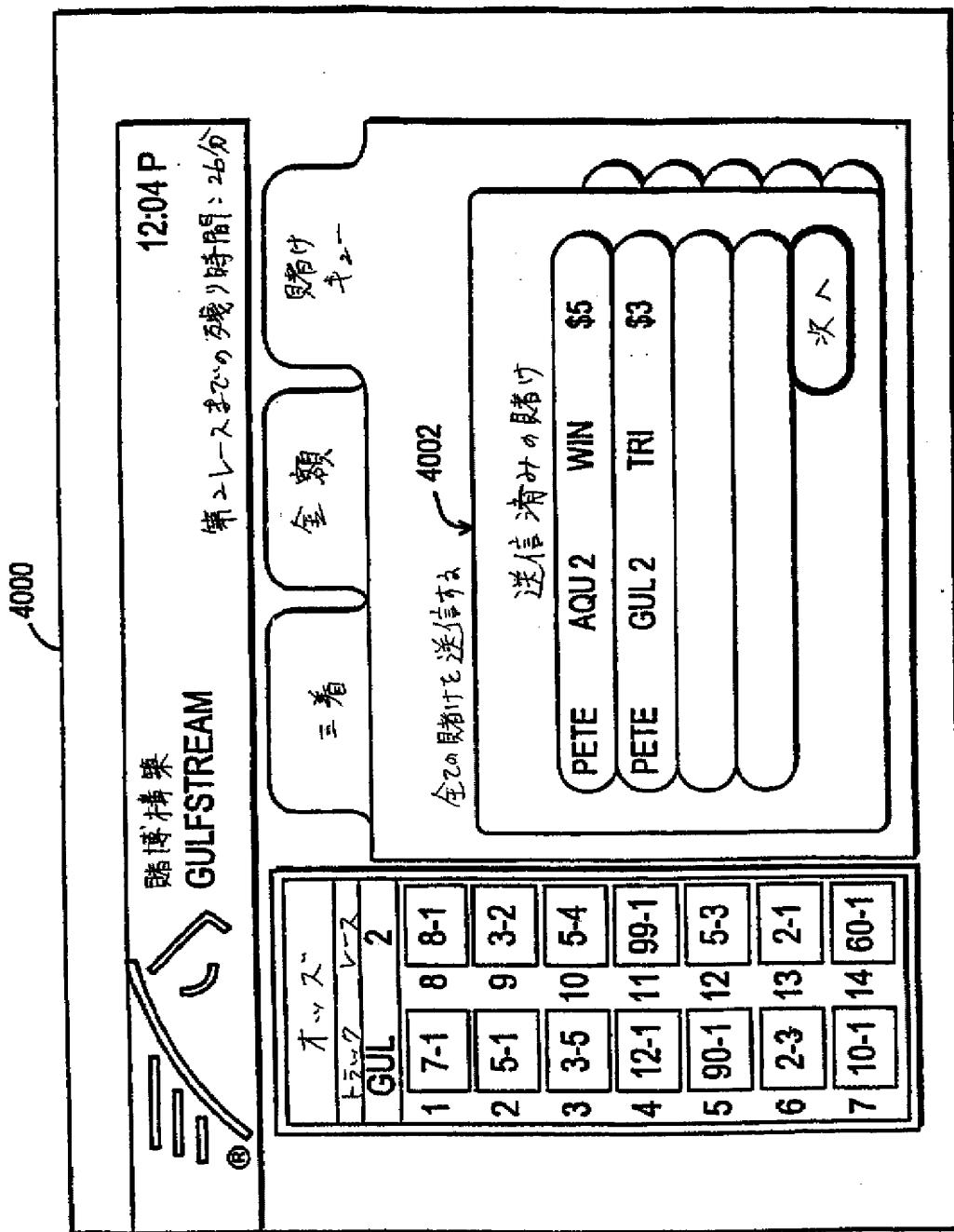
【図38】



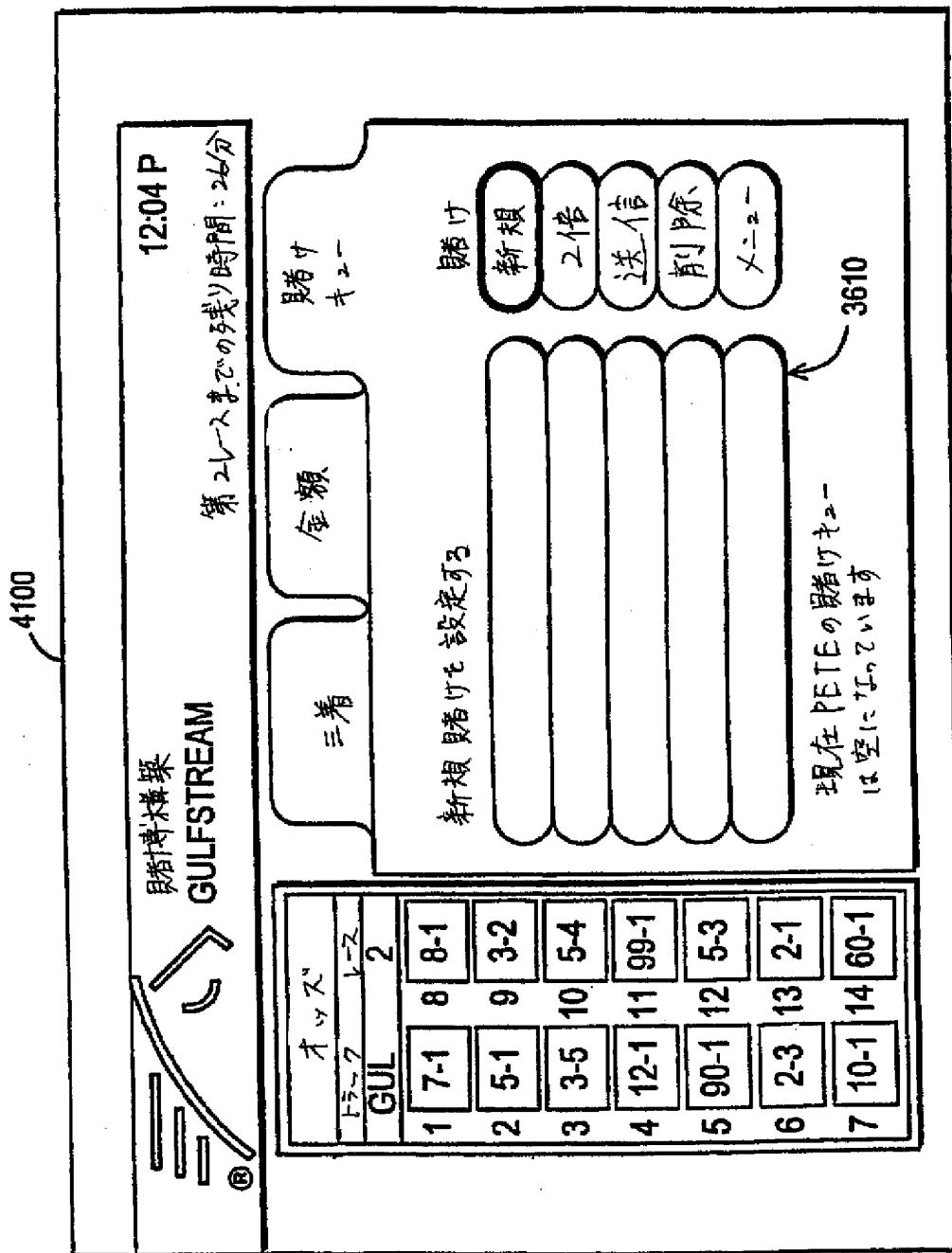
【図39】



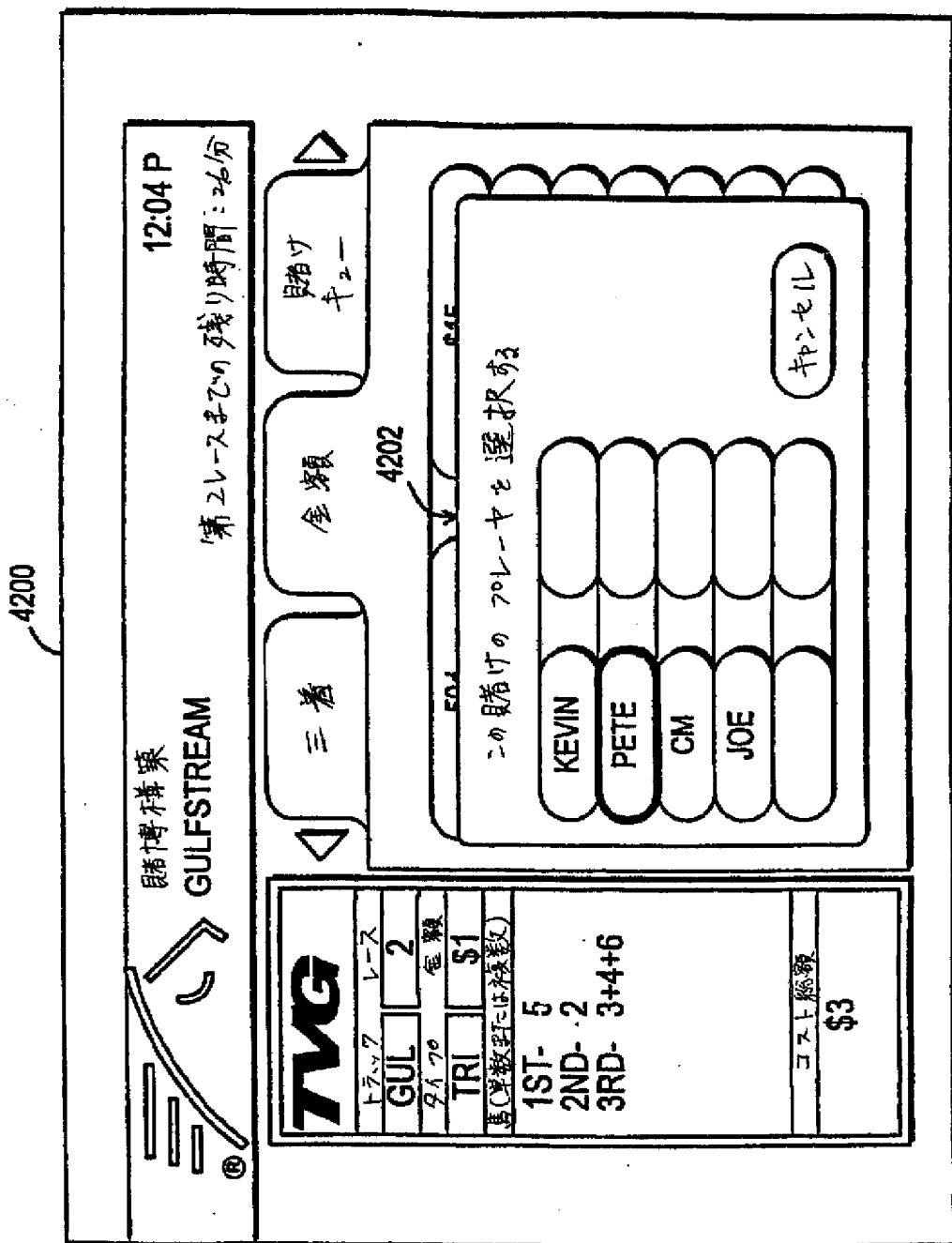
【図40】



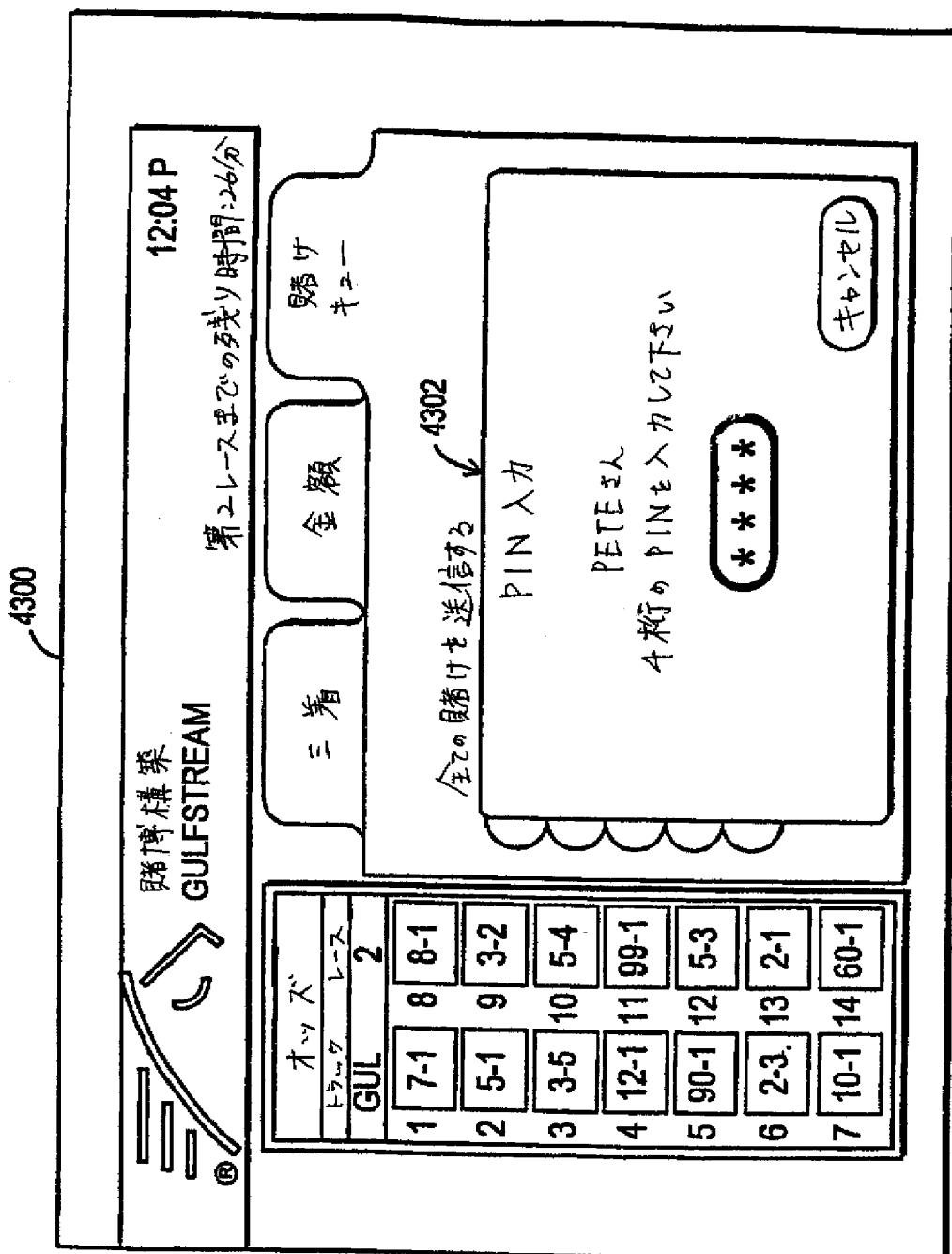
【図41】



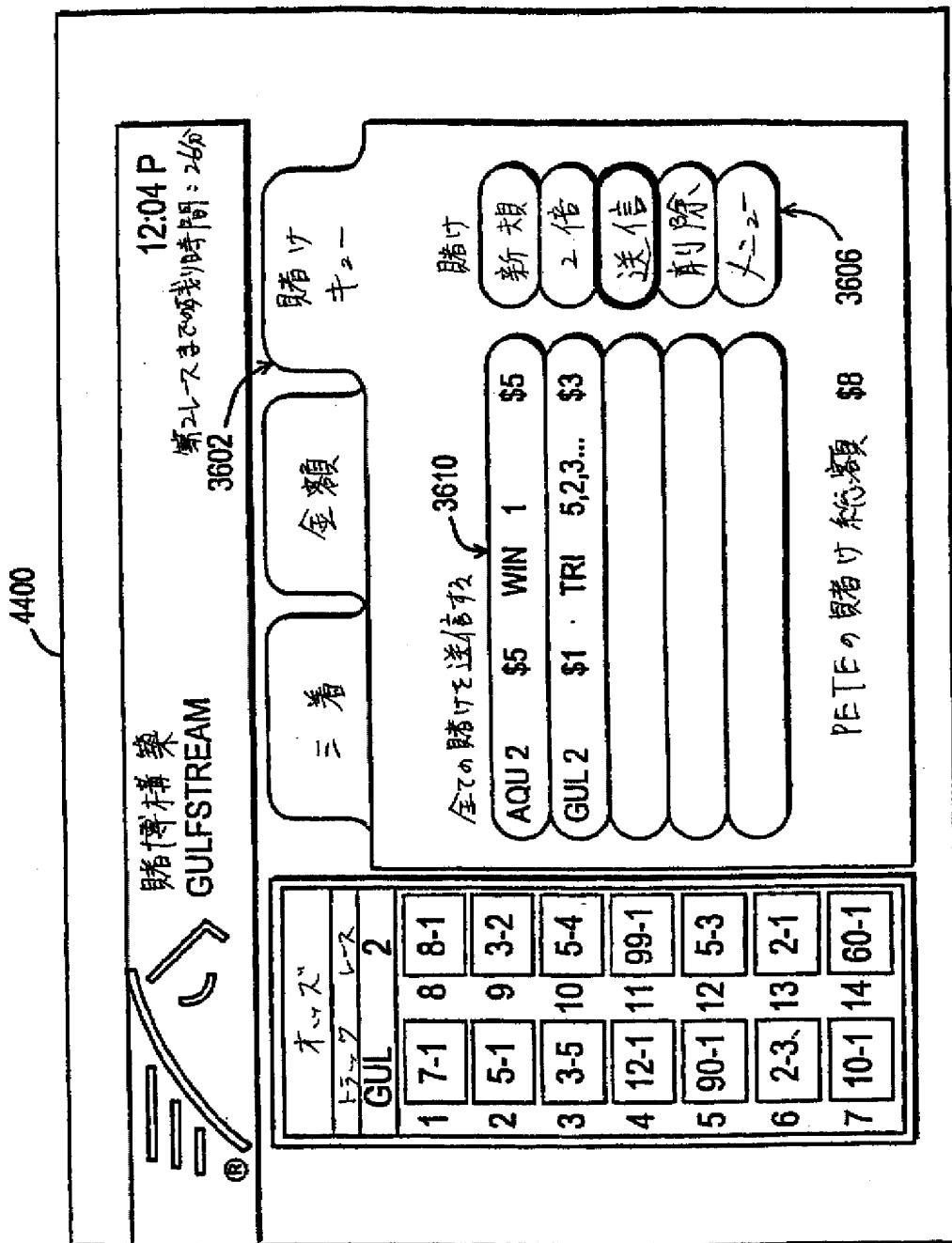
【図42】



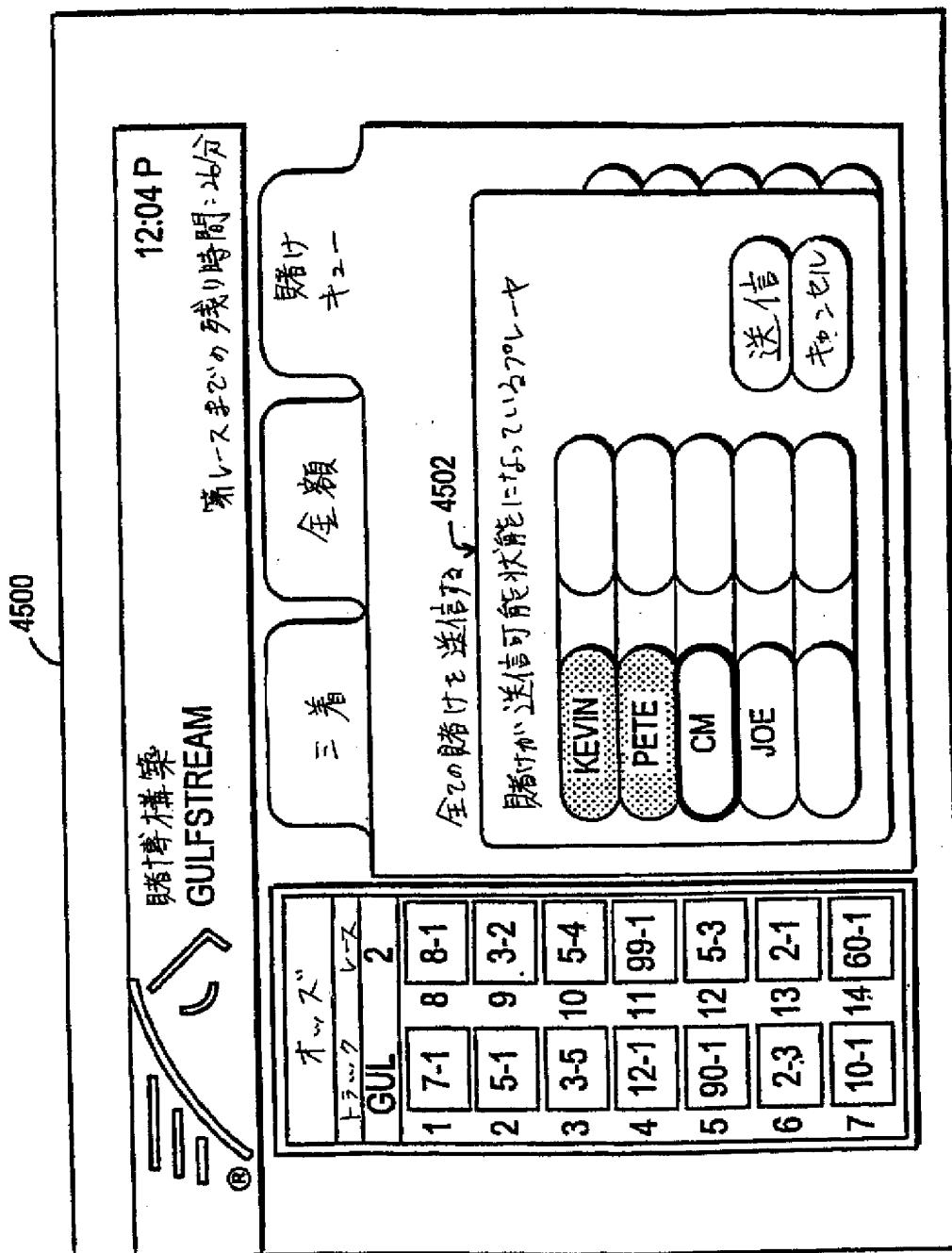
【図43】



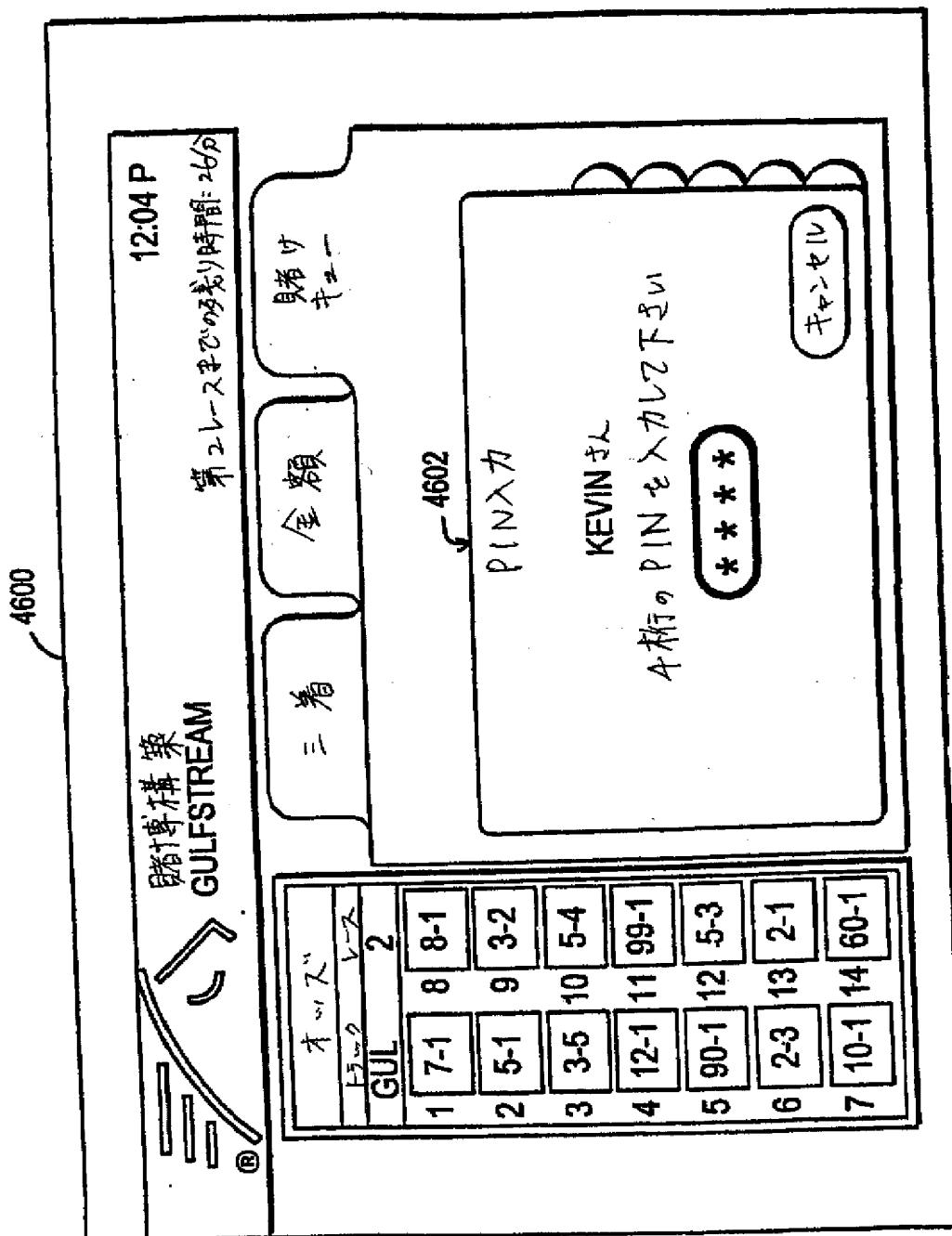
【図44】



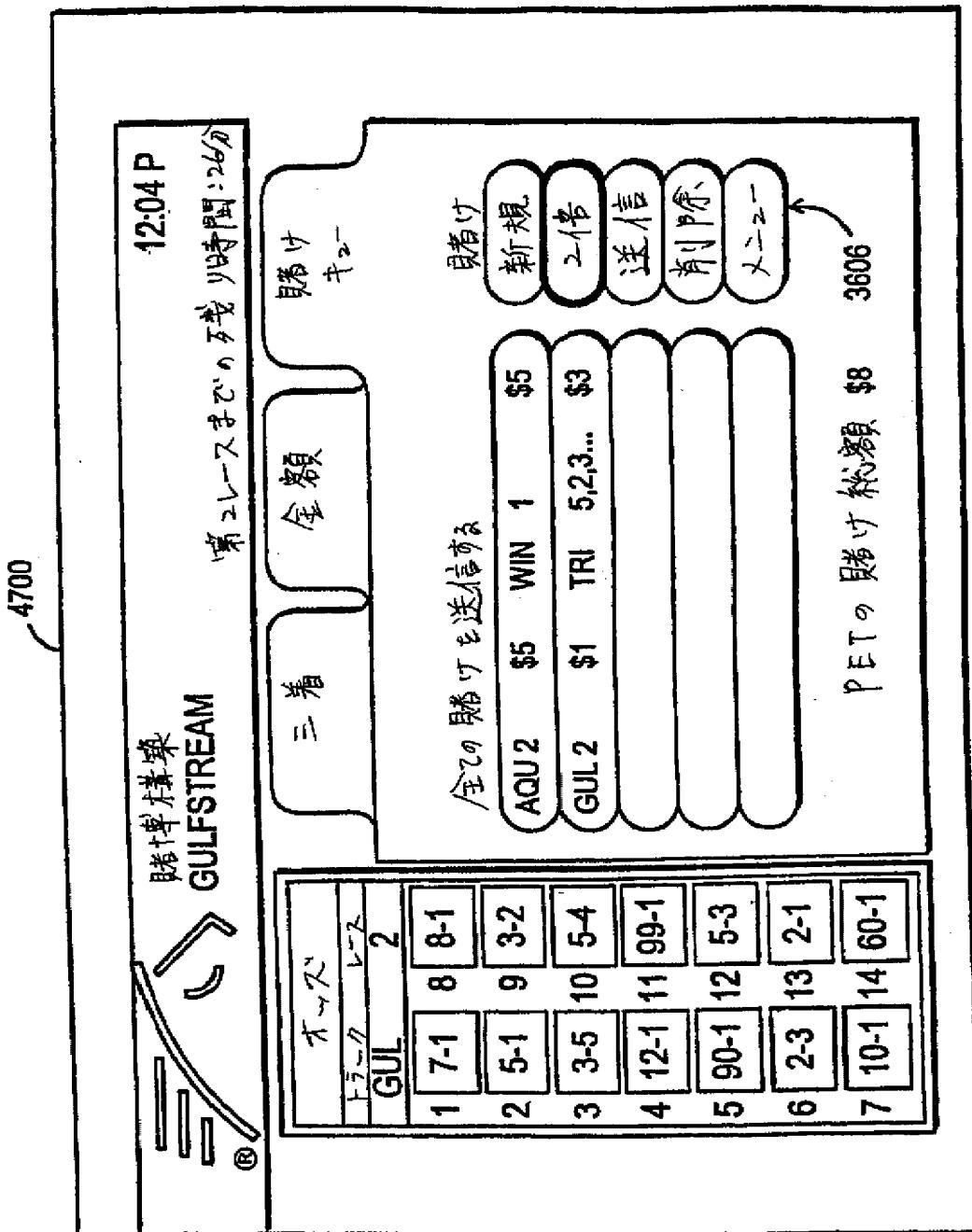
【図45】



【図46】



【図47】

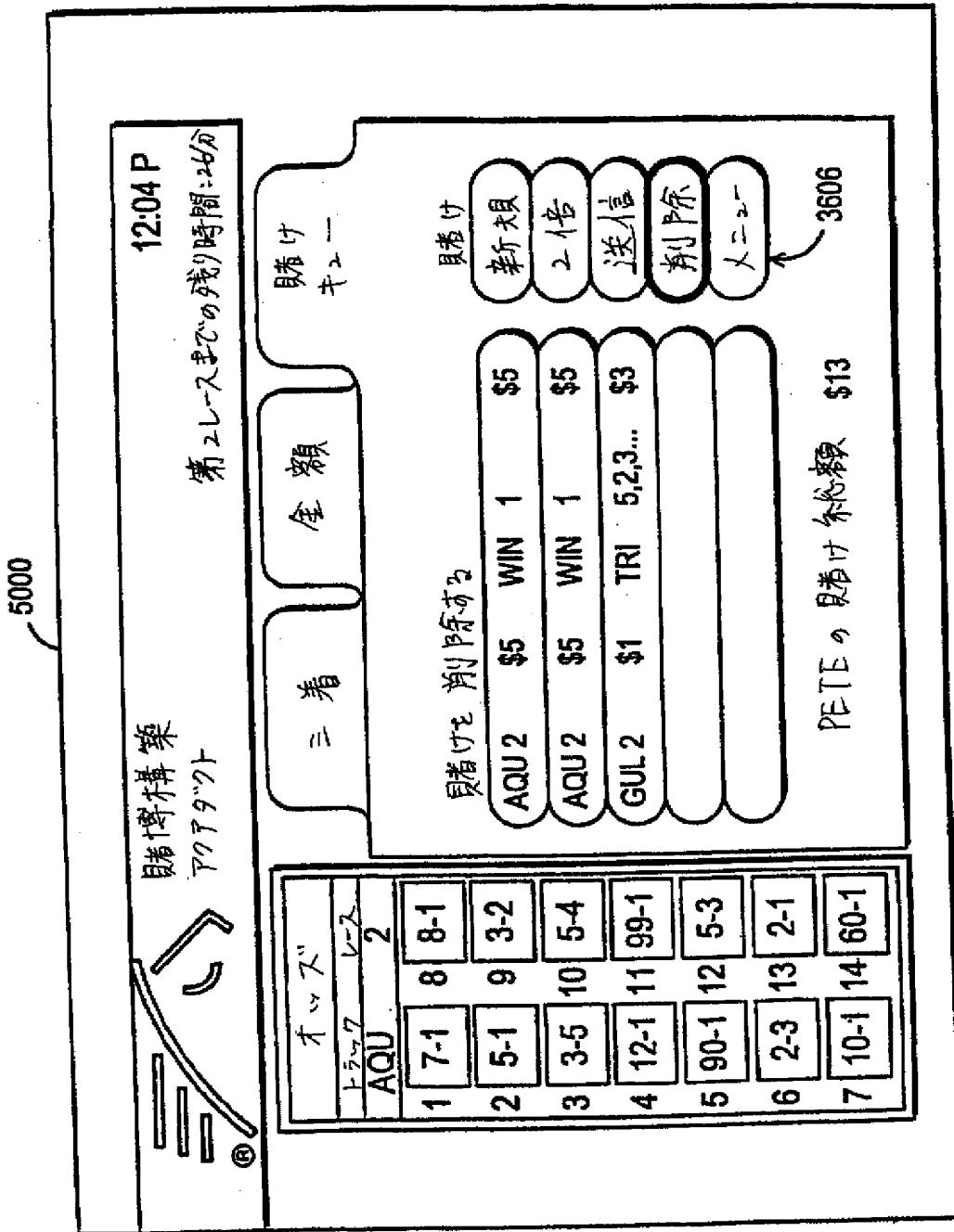


【图 4-8】

【図49】

賭博事務案 アクアダクト		12:04 P 第2レースまでの残り時間: 26分	
		着け キズ	
		金額	
		新規	
		3610	
		見若叶	
		新規	
		2倍	
		送信	
		削除	
		×2-	
		PETEの賭け金額 \$13	
オッズ トローリー AQU		2	
1	7-1	8-1	
2	5-1	9-3-2	
3	3-5	10-5-4	
4	12-1	11-99-1	
5	90-1	12-5-3	
6	2-3	13-2-1	
7	10-1	14-60-1	

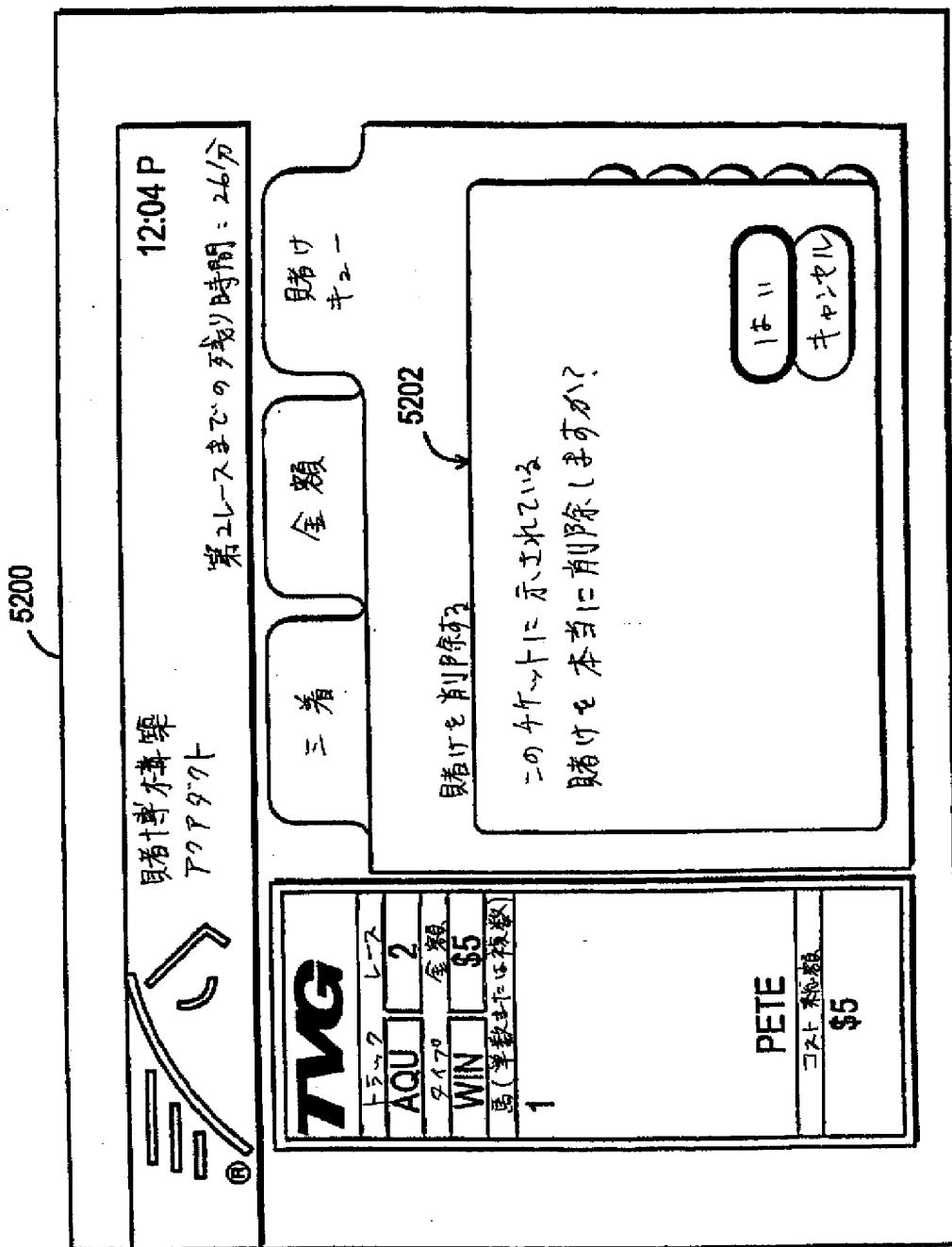
【図50】



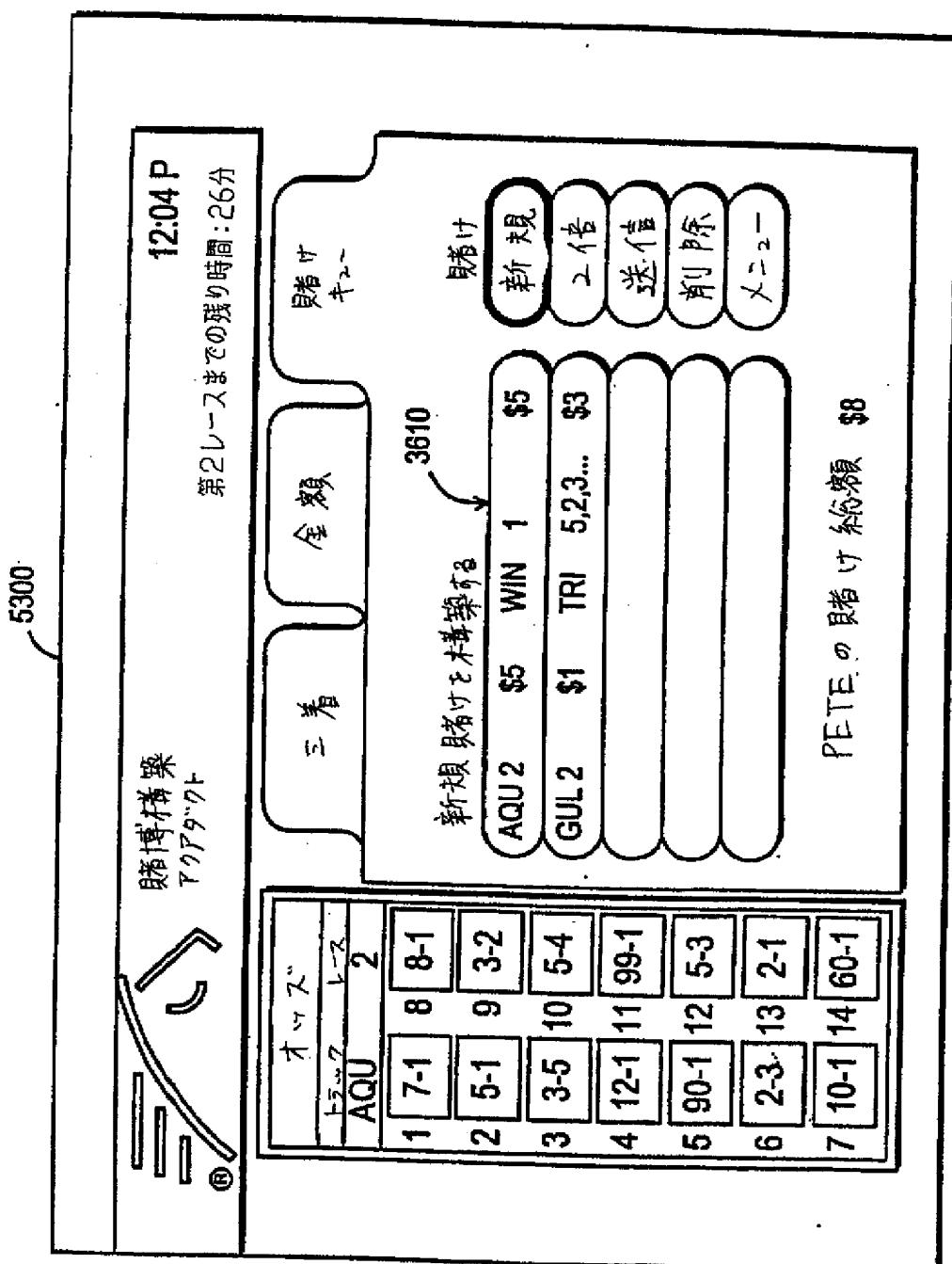
【図51】

5100		<b>賭博機構築</b> アクアタクト <small>第ニレースまでの残り時間: 26分</small>		<b>12:04 P</b> <small>第ニレースまでの残り時間: 26分</small>													
		<b>三 着</b> <b>金額</b>		<b>賭け キュー</b>													
		<b>5102</b> <small>賭けを削除する</small>		<b>5102</b> <small>規則</small>													
		<b>AQU 2 \$5 WIN 1 \$5</b>		<b>2 倍</b>													
		<b>AQU 2 \$5 WIN 1 \$5</b>		<b>送信</b>													
		<b>GUL 2 \$1 TRI 5,2,3... \$3</b>		<b>削除</b>													
				<b>メニュー</b>													
				<b>PETE の 賭け 総額 \$13</b>													
		<b>TVG</b> <table border="1"> <tr> <td>レース</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>AQU</td> <td>金額</td> </tr> <tr> <td>WIN</td> <td>\$5</td> </tr> <tr> <td colspan="2">馬(単勝)[(合算)]</td> </tr> <tr> <td colspan="2">1</td> </tr> </table>		レース	2	AQU	金額	WIN	\$5	馬(単勝)[(合算)]		1		<b>PETE</b> <table border="1"> <tr> <td>コスト 総額</td> </tr> <tr> <td>\$5</td> </tr> </table>		コスト 総額	\$5
レース	2																
AQU	金額																
WIN	\$5																
馬(単勝)[(合算)]																	
1																	
コスト 総額																	
\$5																	

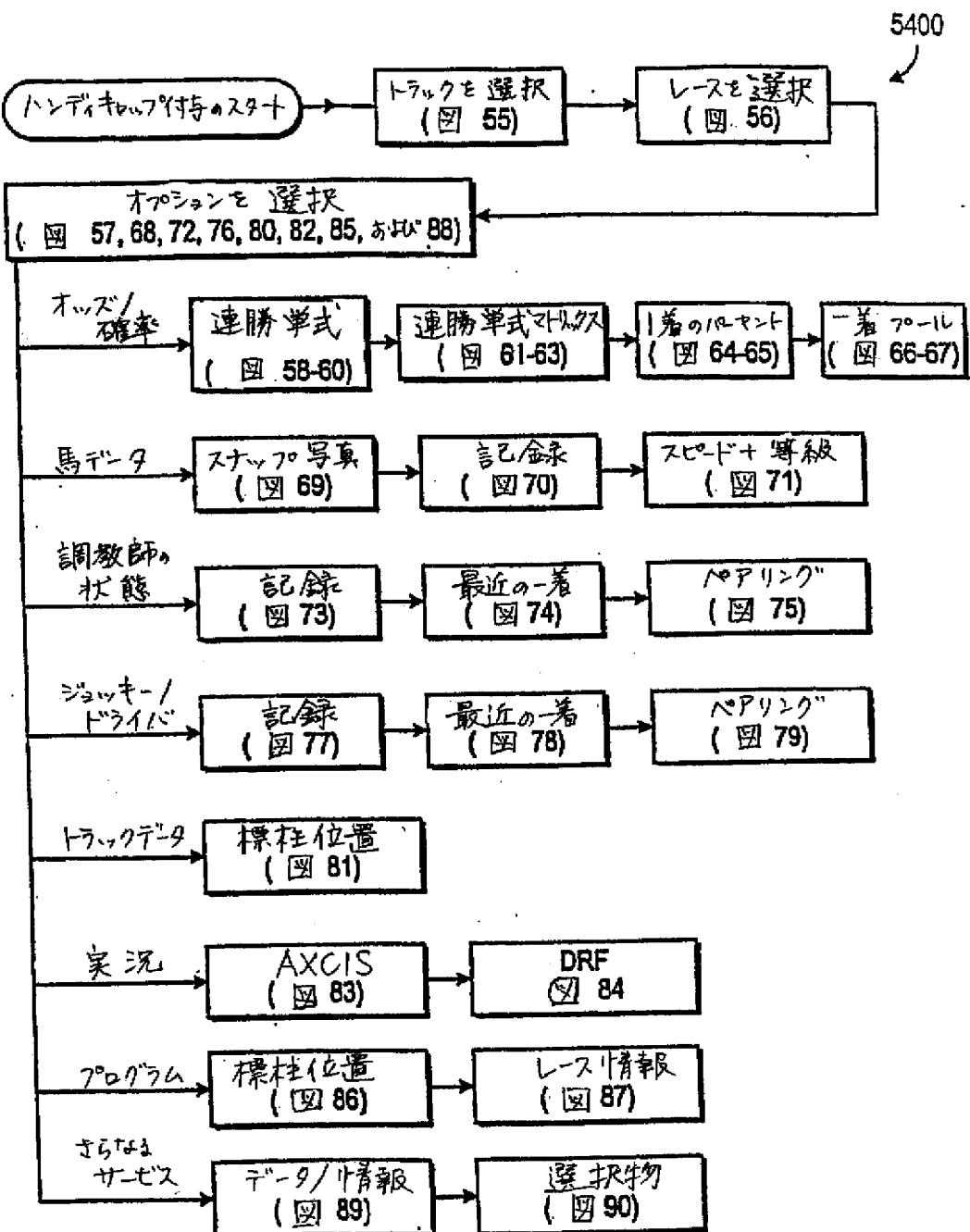
【図52】



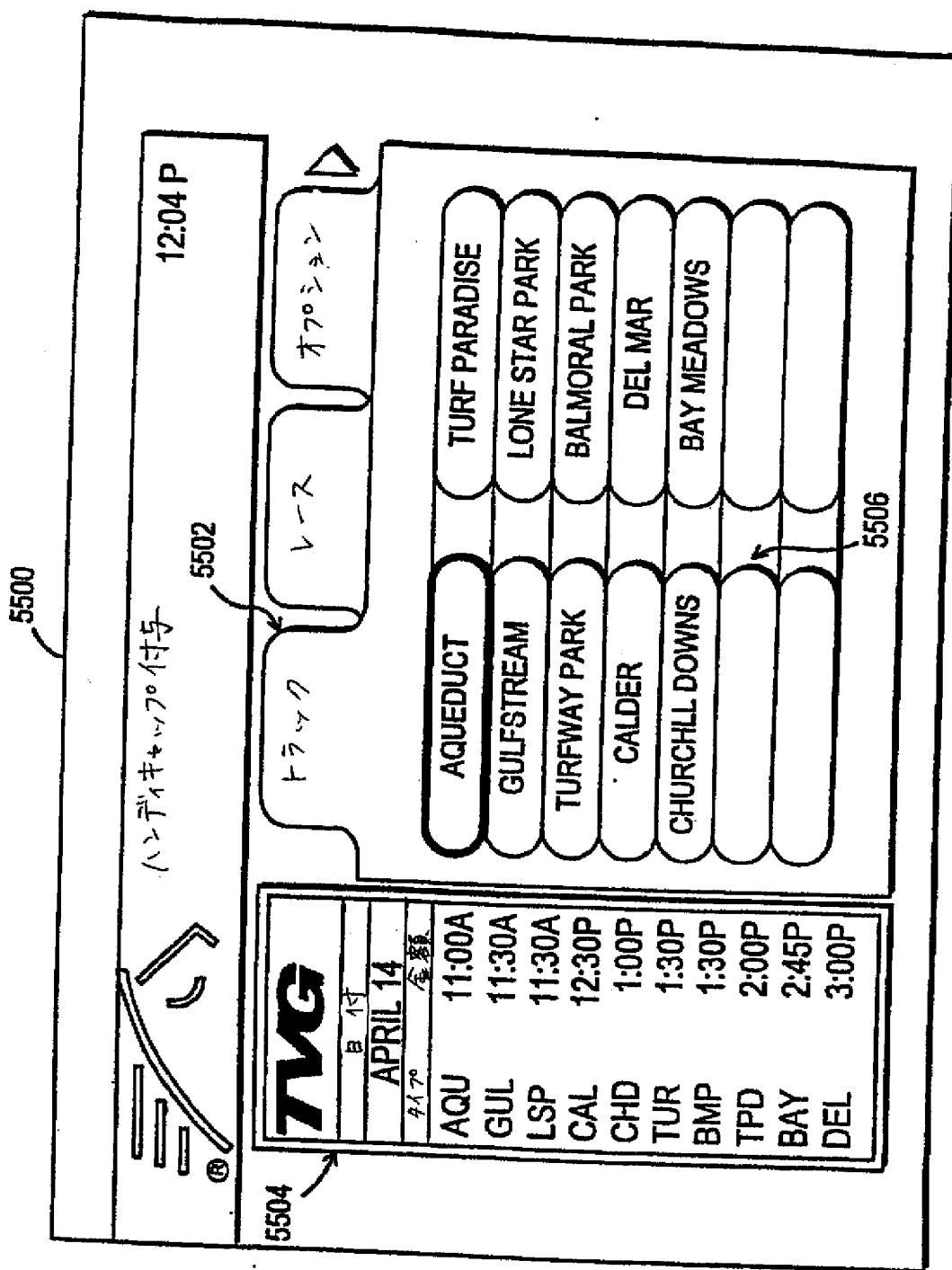
【図53】



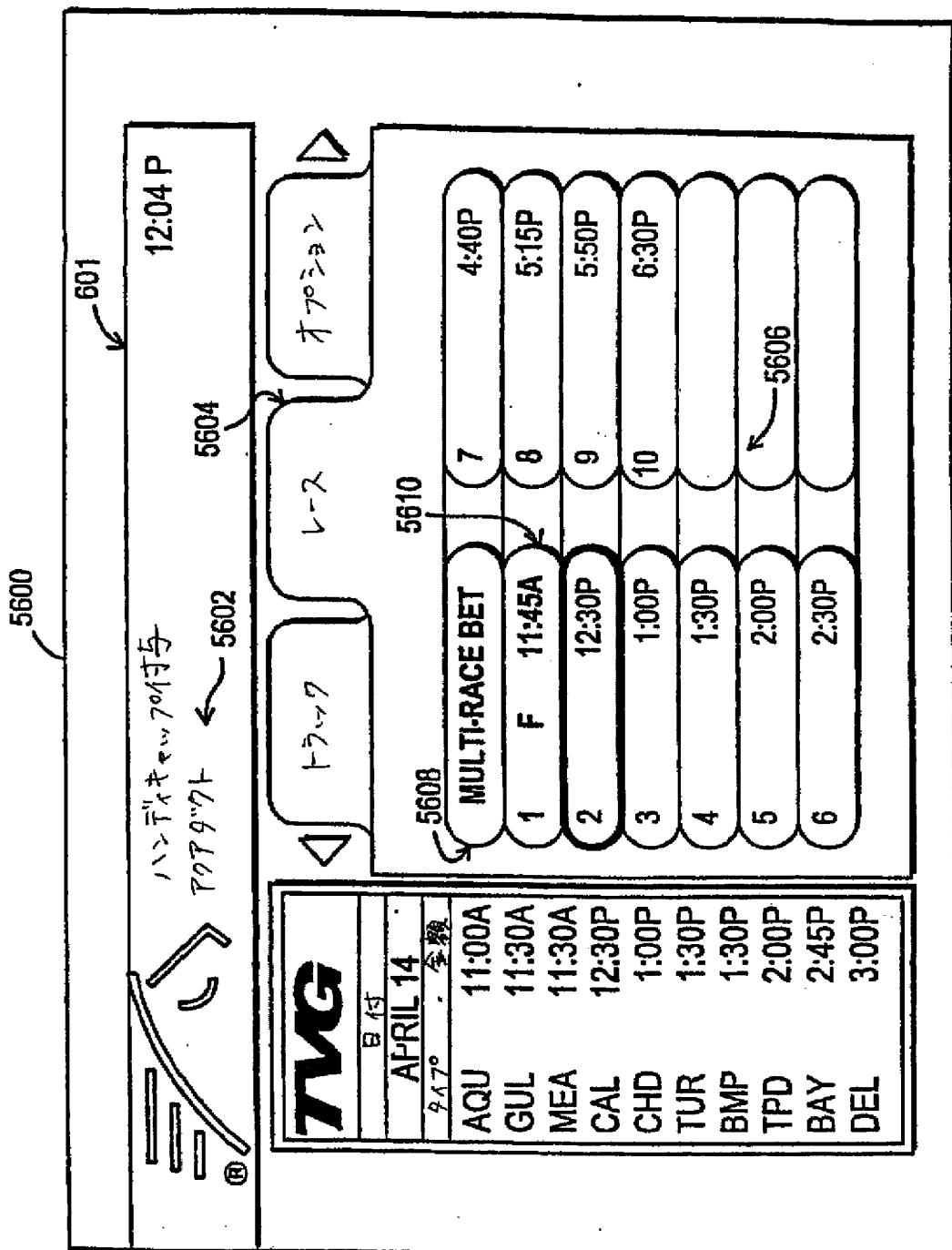
【図54】



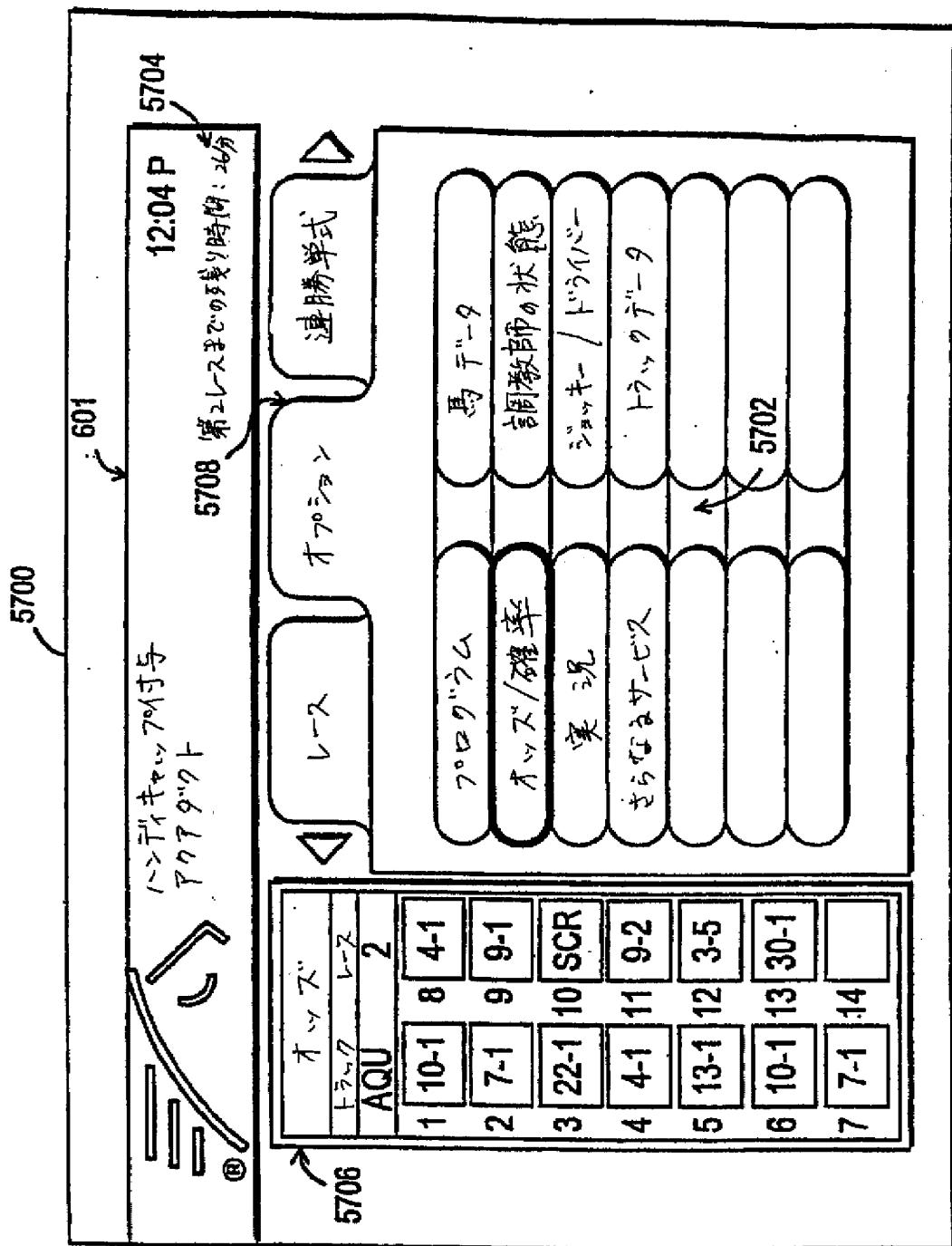
【図55】



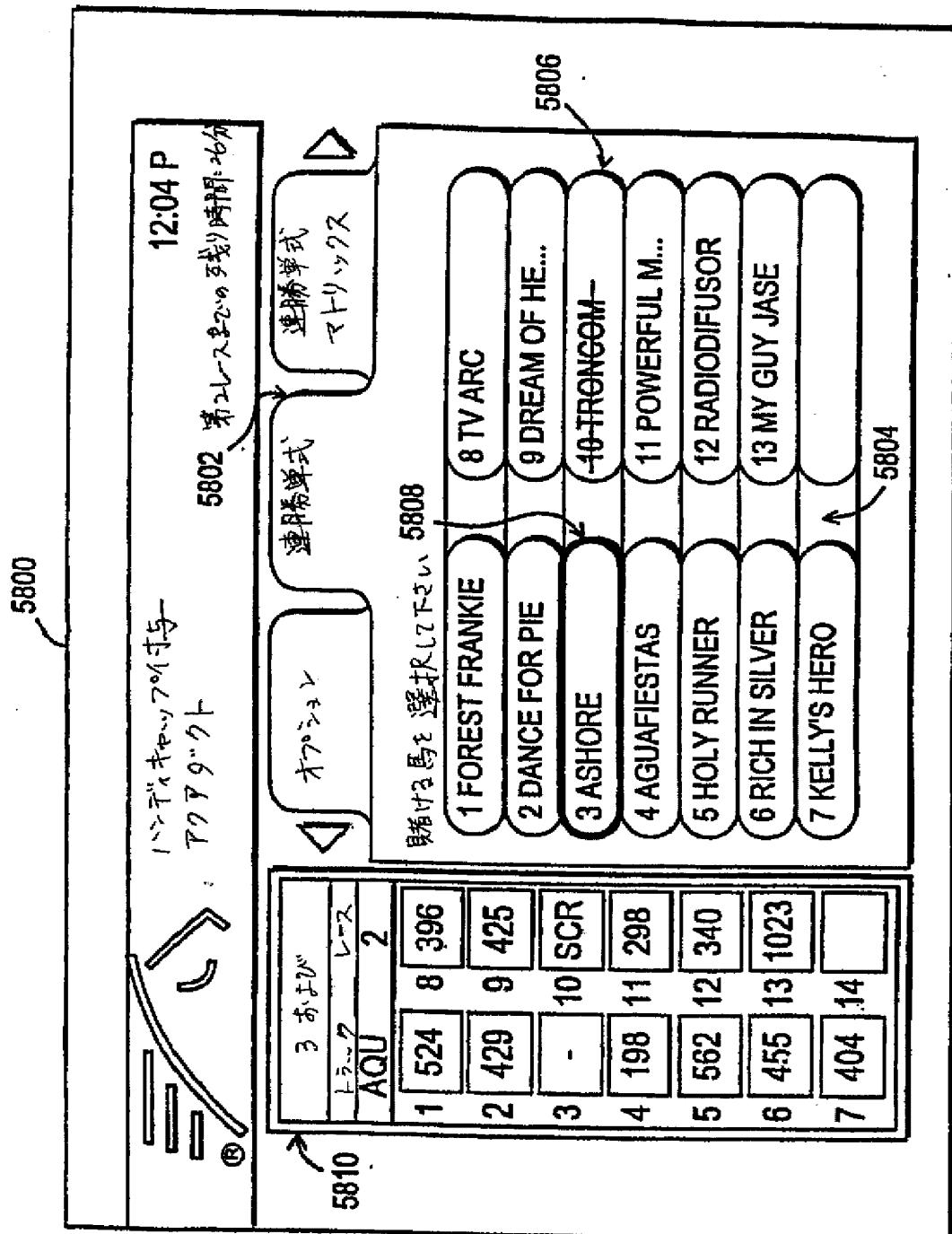
【図56】



【図 5 7】



【図58】



【図59】

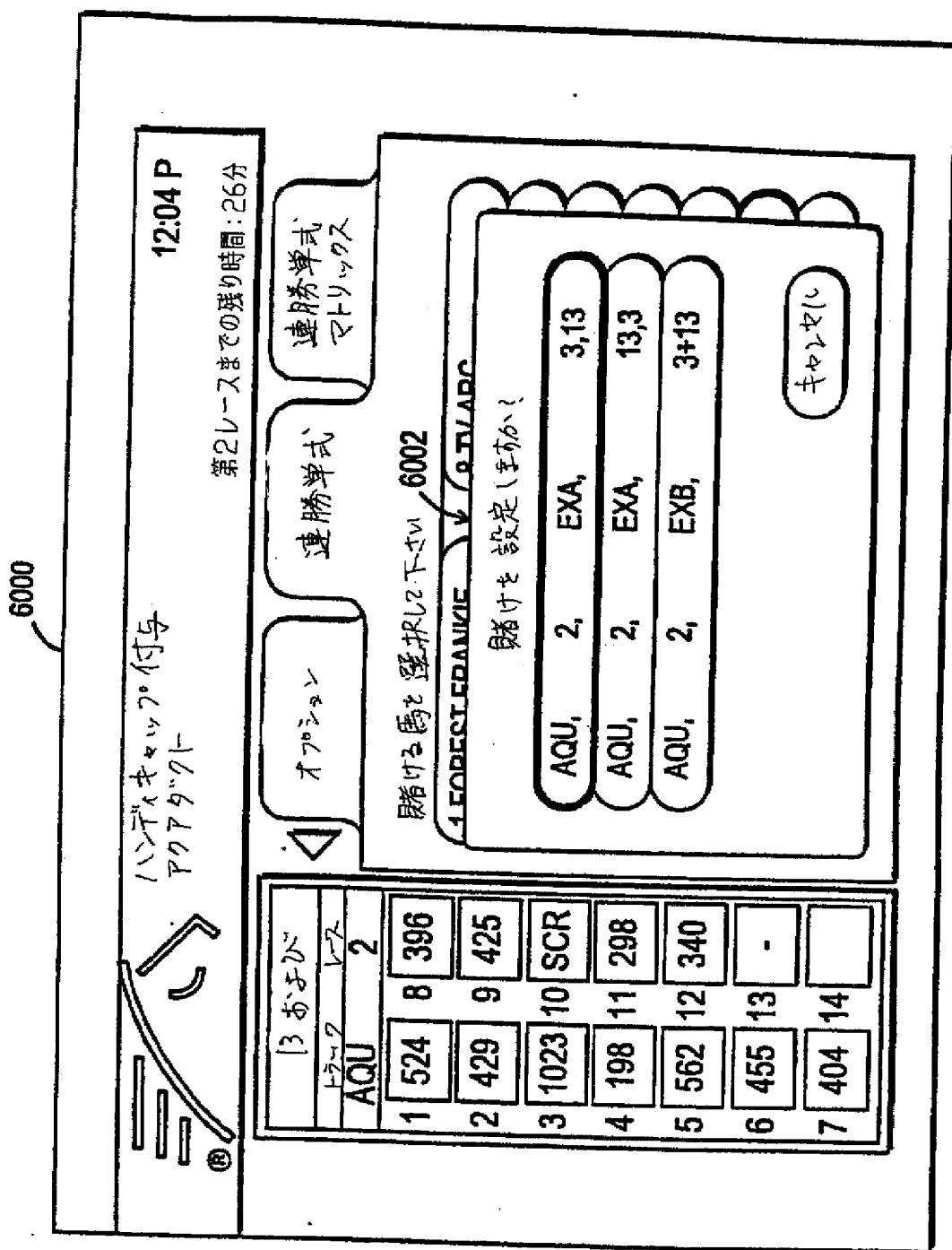
5900

		ハンドバイキャットアタックマット		12:04 P	
		第2レースまでの残り時間: 26分			
1	524	8	396	1 FOREST FRANKIE	8 TV ARC
2	429	9	425	2 DANCE FOR PIE	9 DREAM OF HE...
3	1023	10	SCR	3ASHORE	10 FRONGOM-
4	198	11	298	4 AGUAFIESTAS	11 POWERFUL M...
5	562	12	340	5 HOLY RUNNER	12 RADIODIFUSOR
6	455	13	-	6 RICH IN SILVER	13 MY GUY JASE
7	404	14		7 KELLY'S HERO	

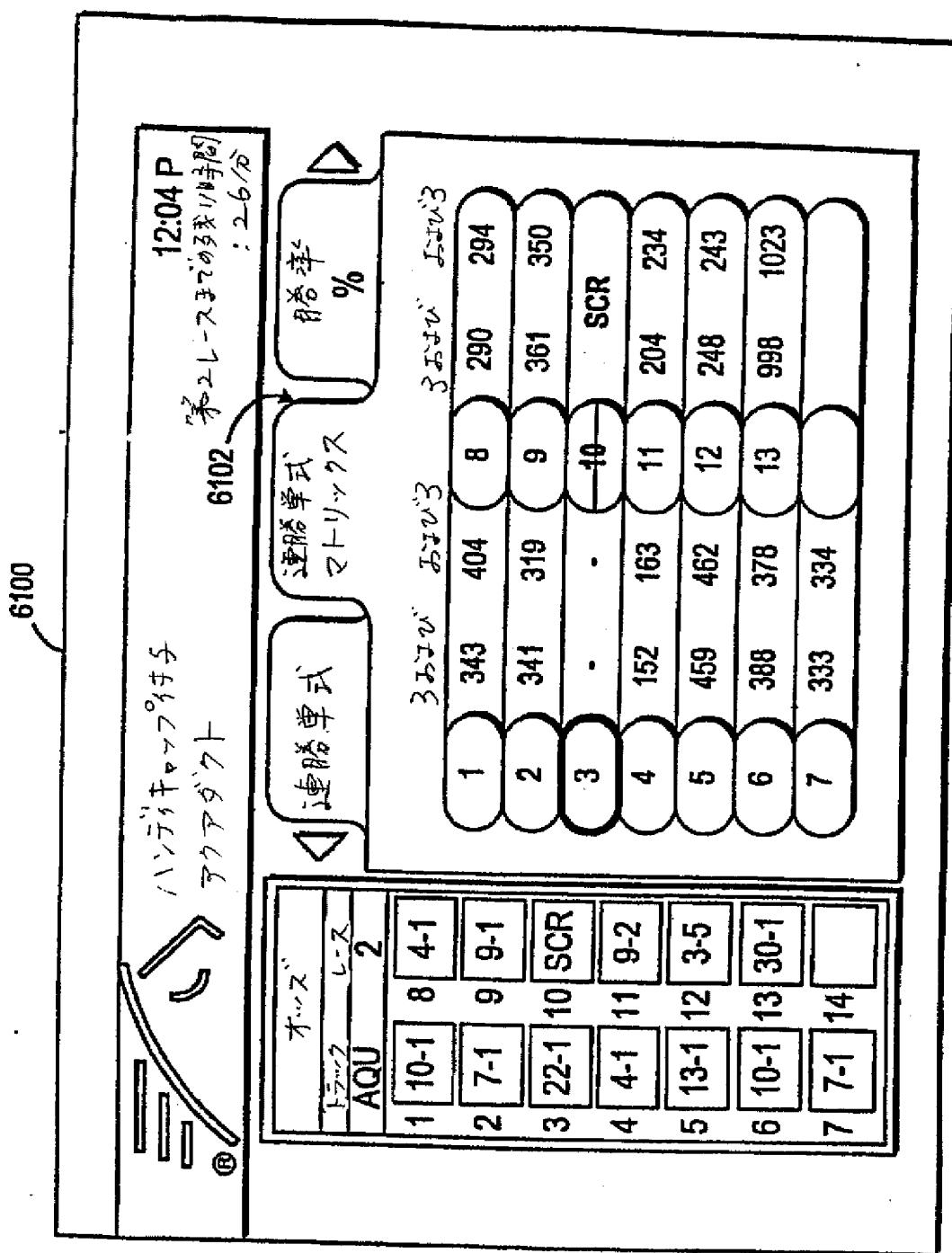
連勝単式  
マトリックス連勝単式  
オフショット

見者けむ馬を選択して下さい

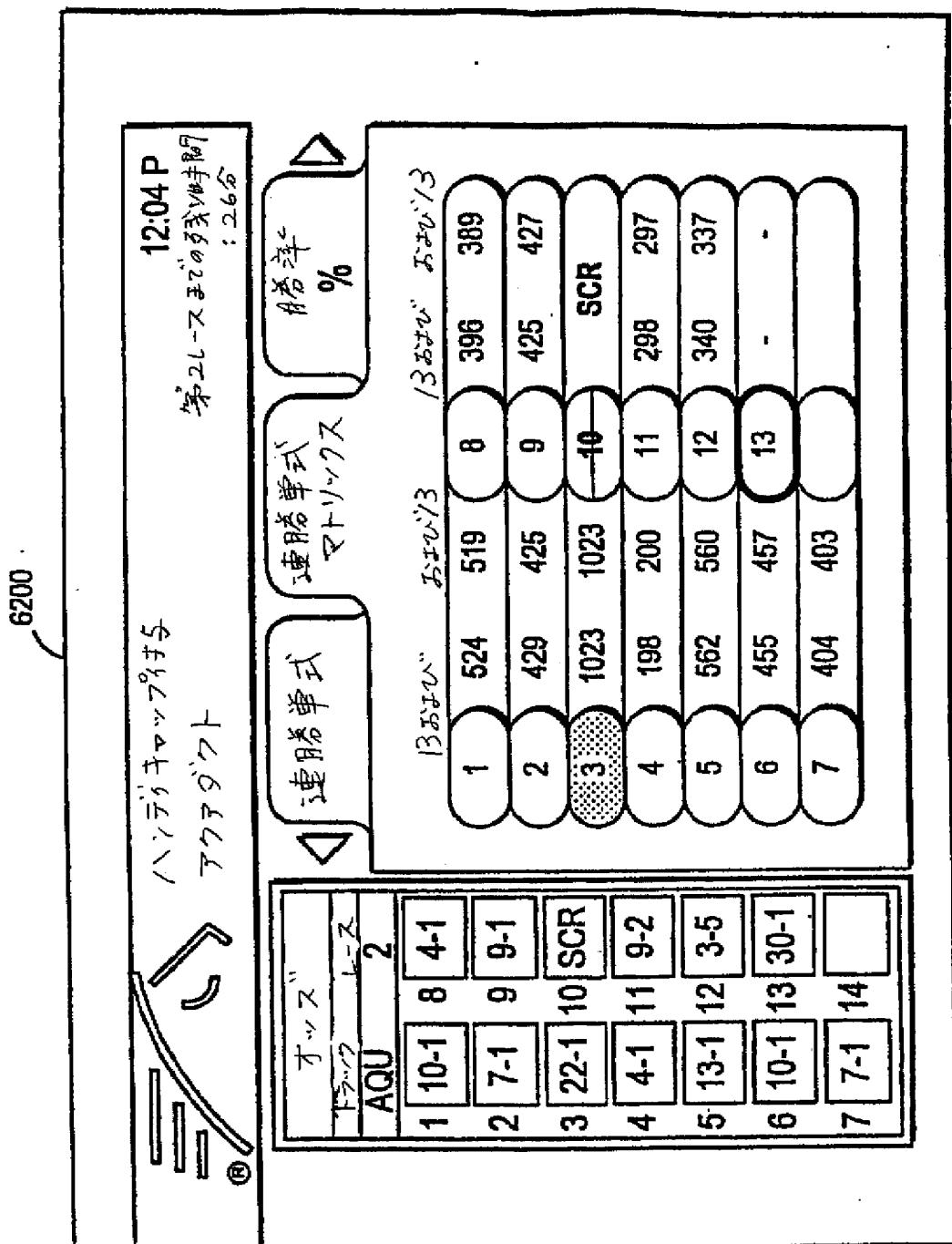
【図60】



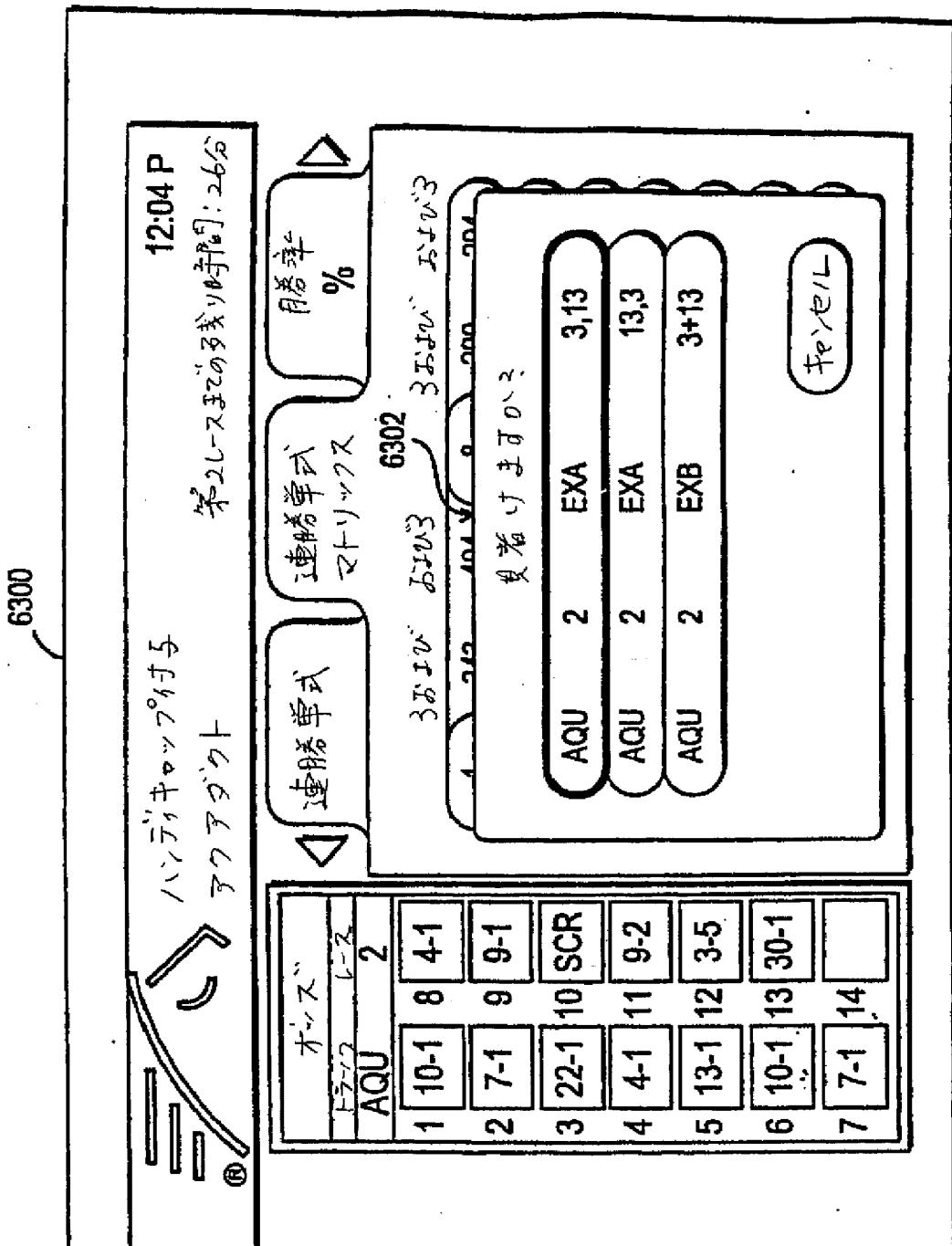
【図61】



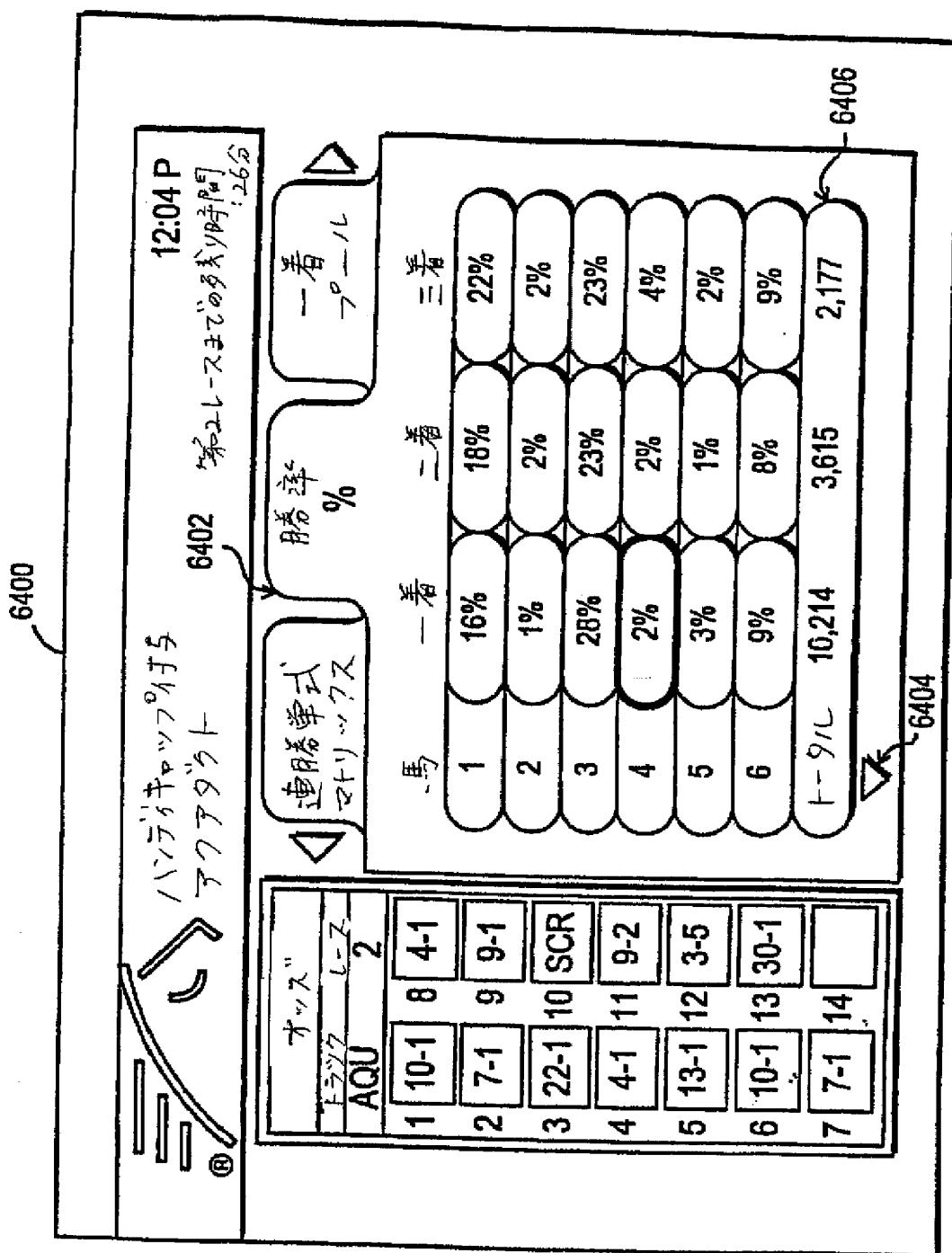
### 【図 6-2】



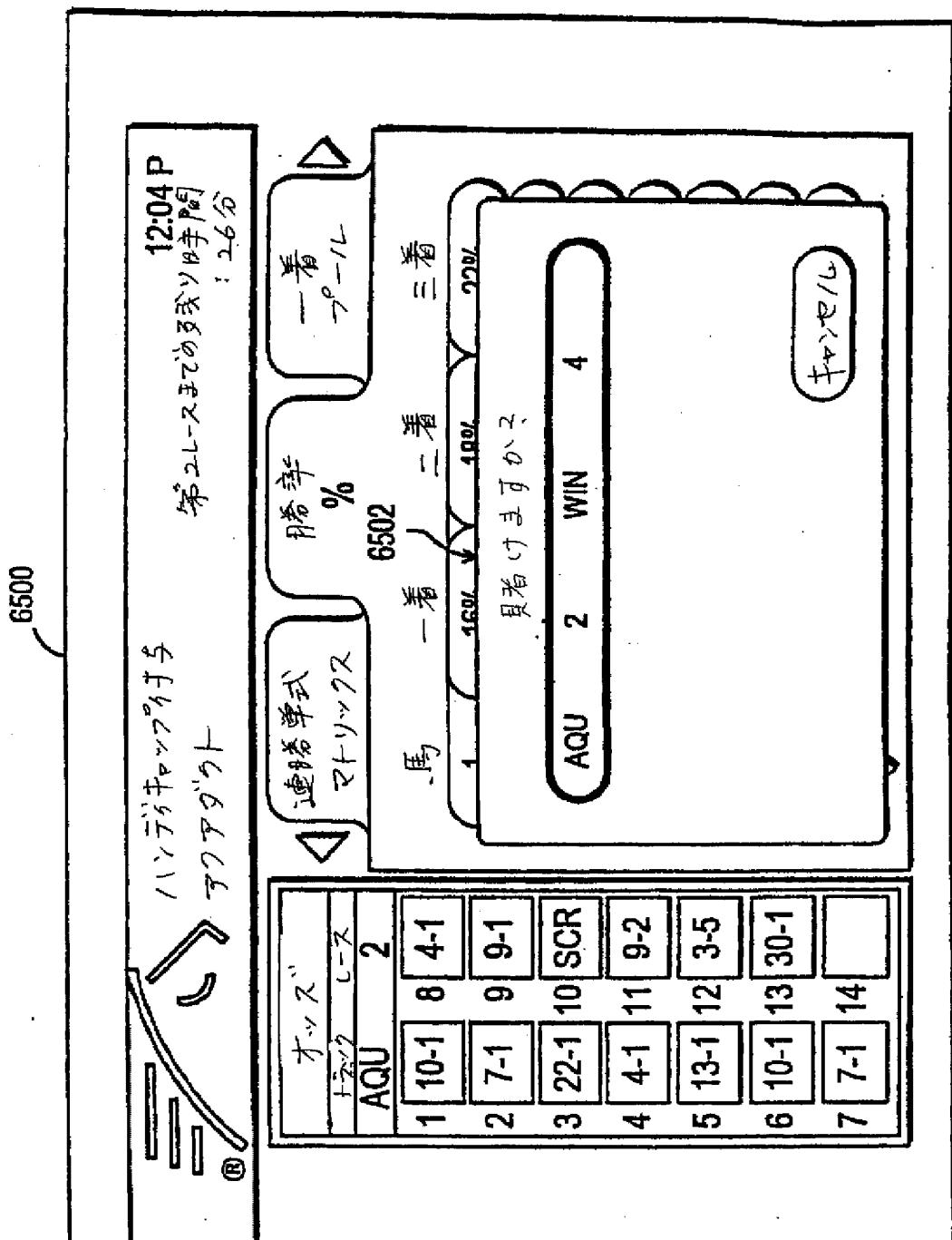
【図63】



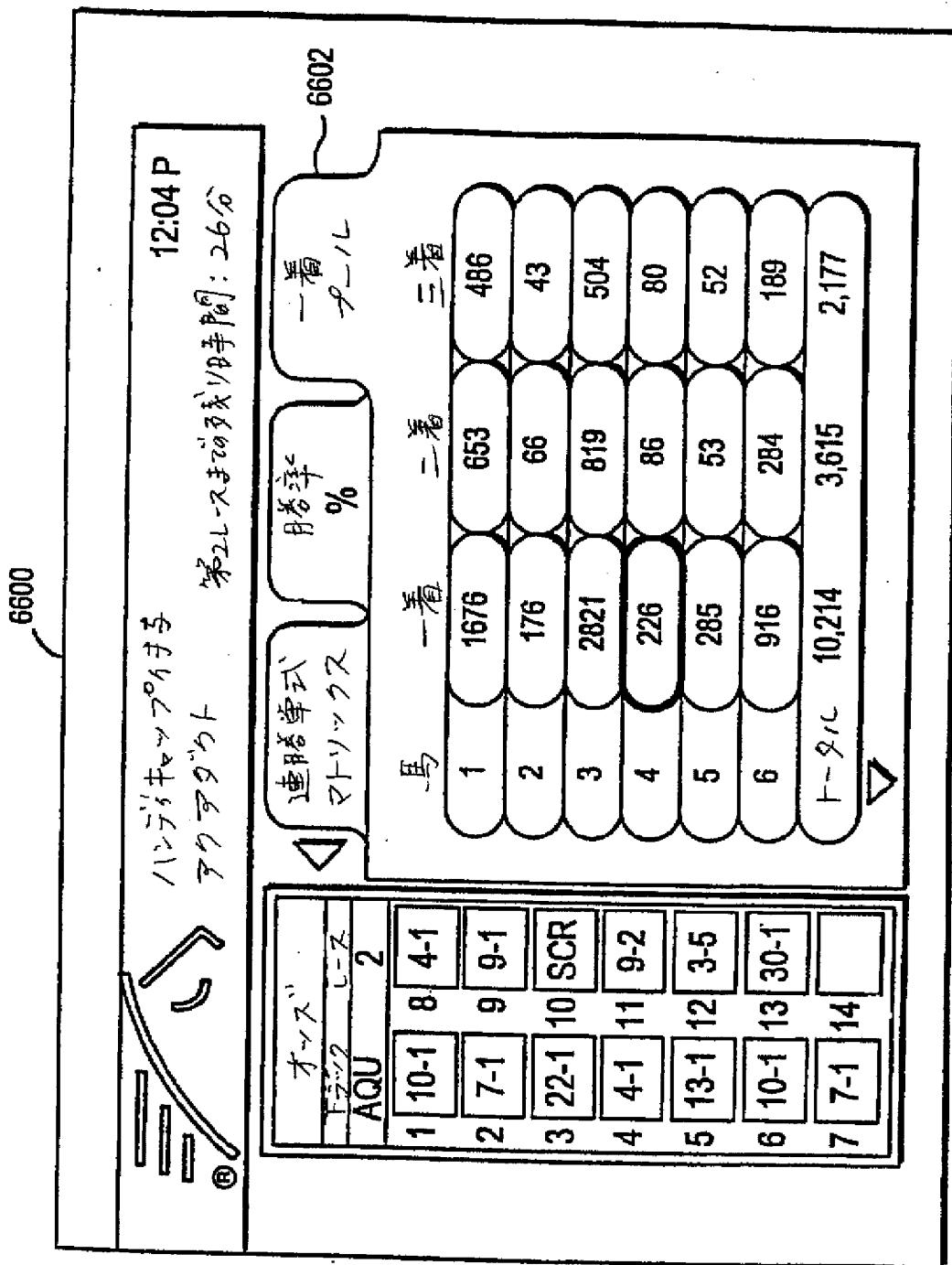
【図64】



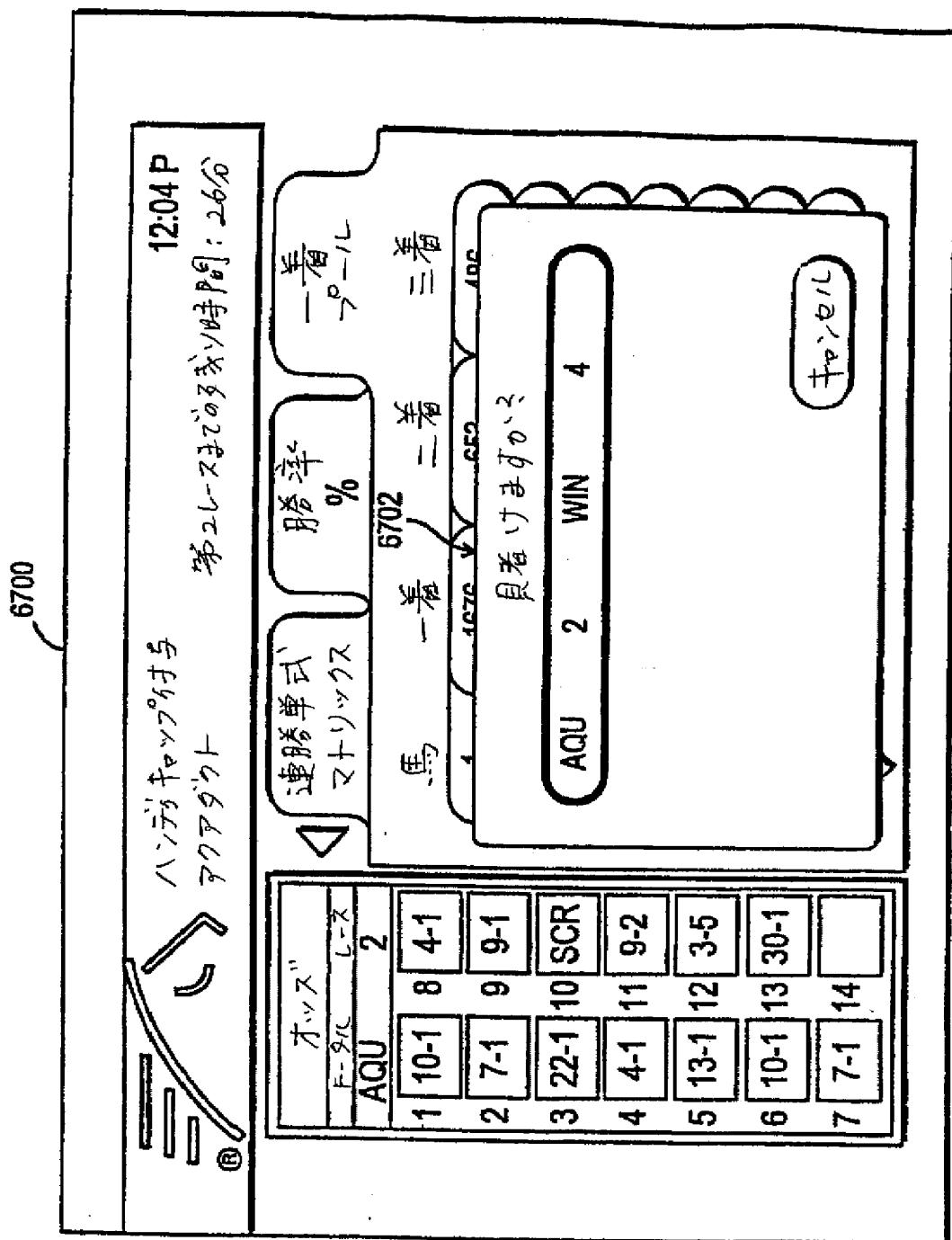
【図65】



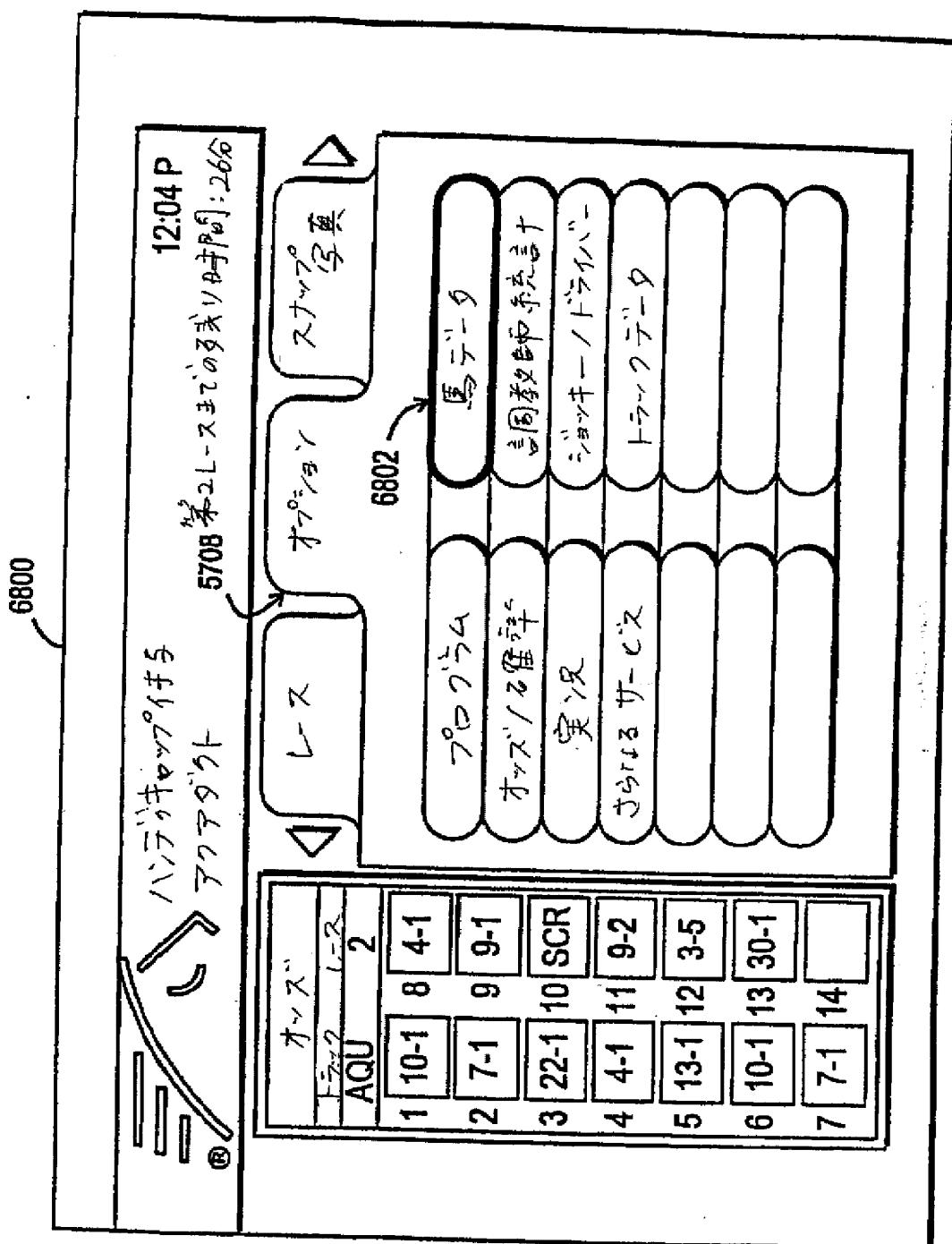
【図66】



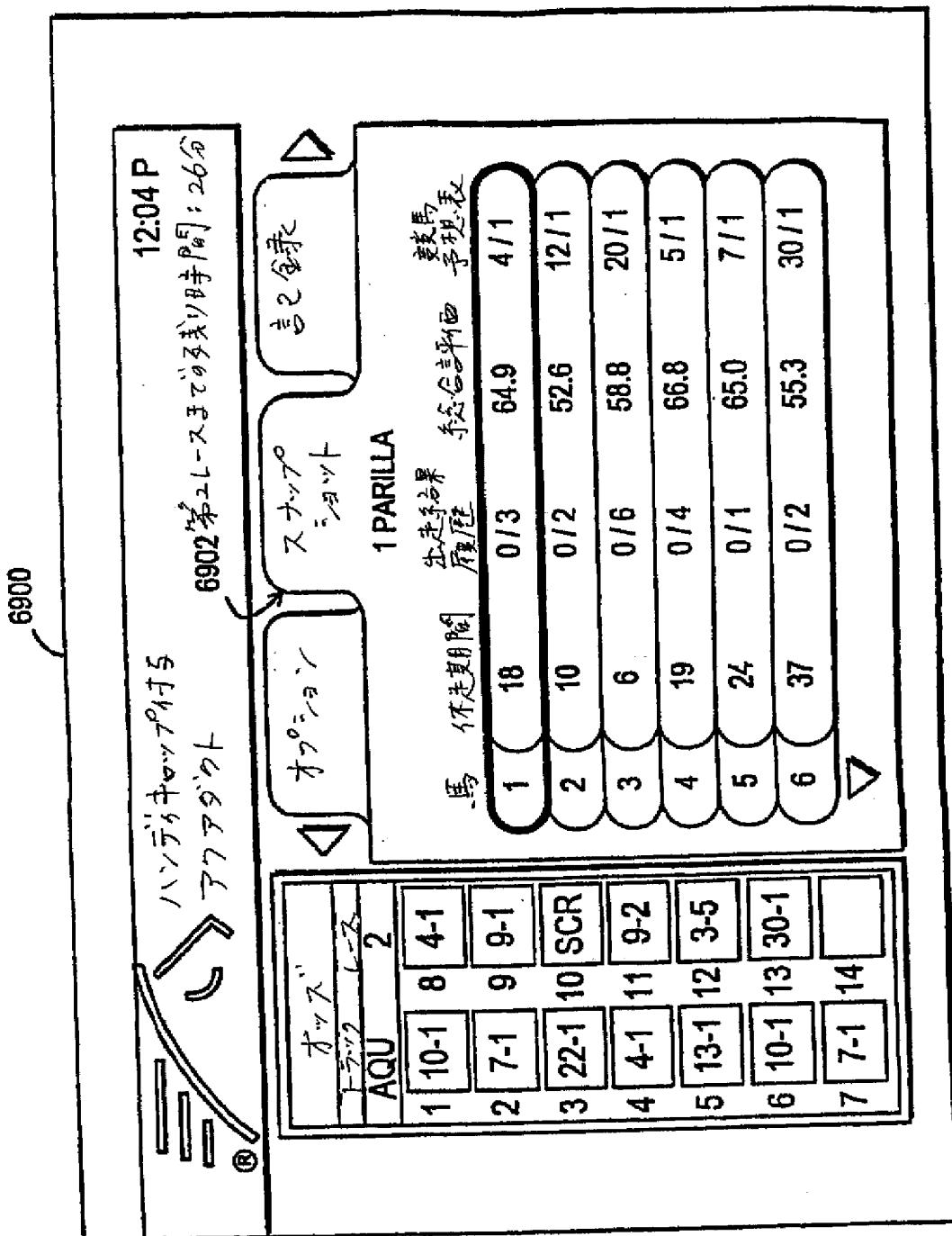
【図67】



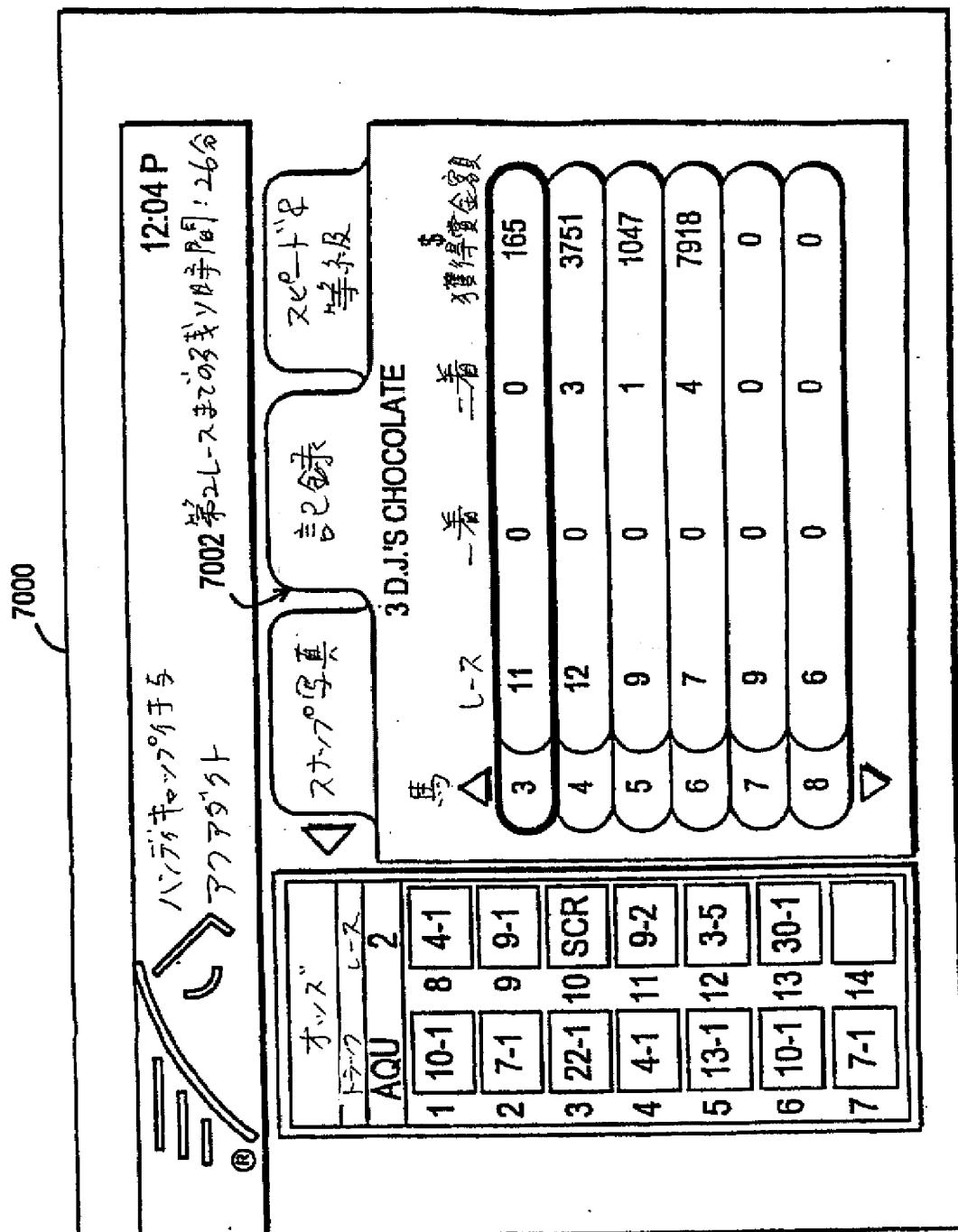
【図68】



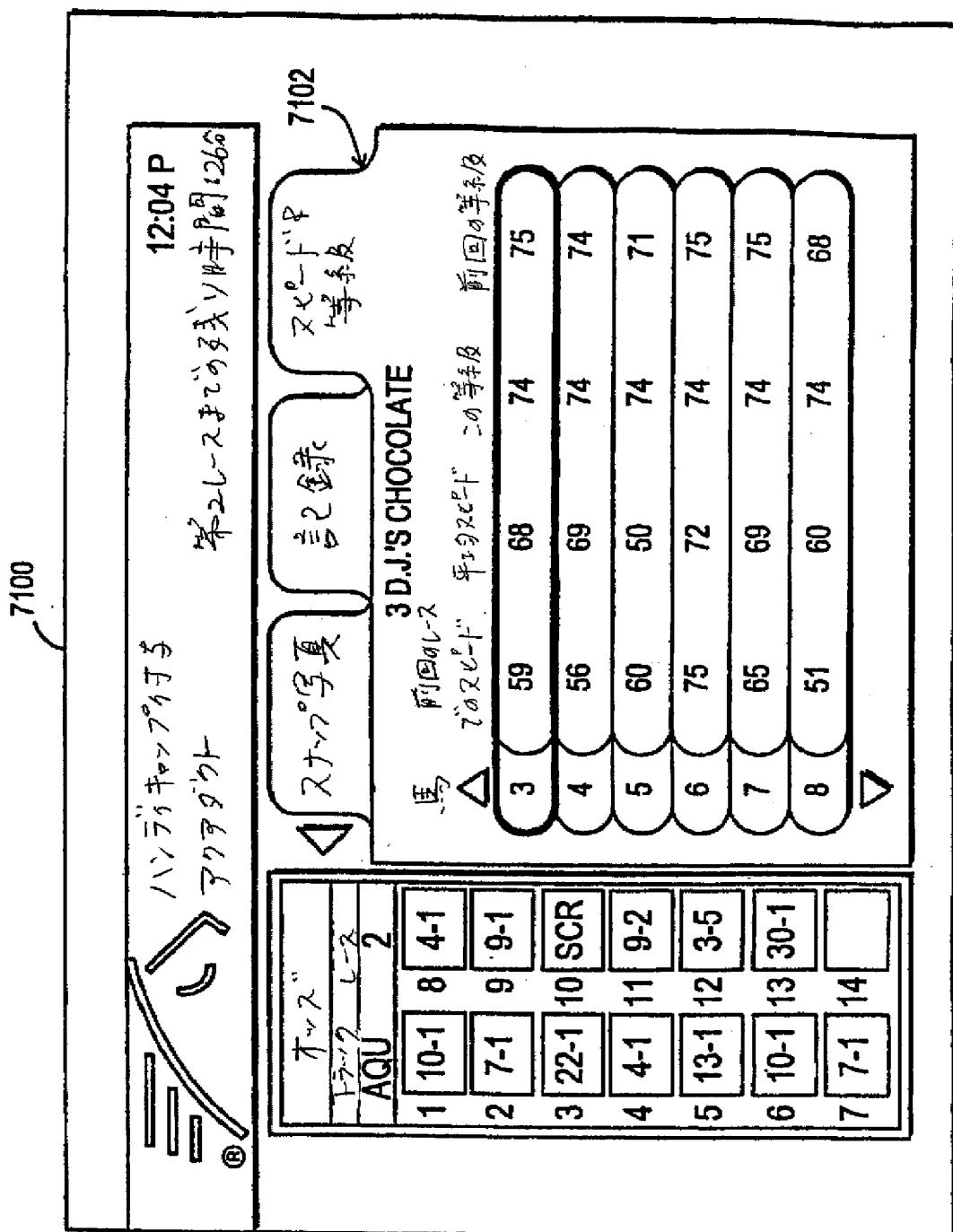
【图 6-9】



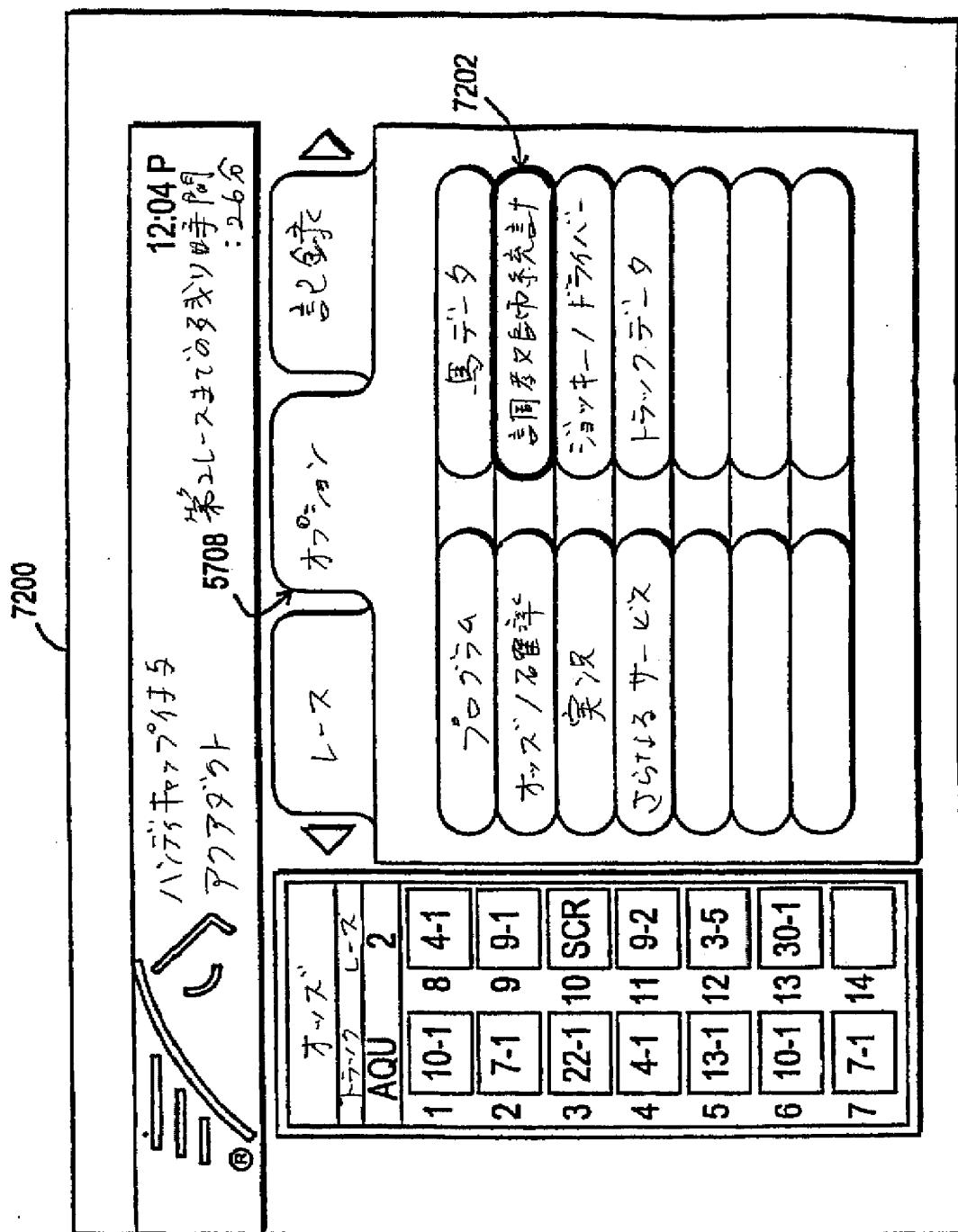
【図70】



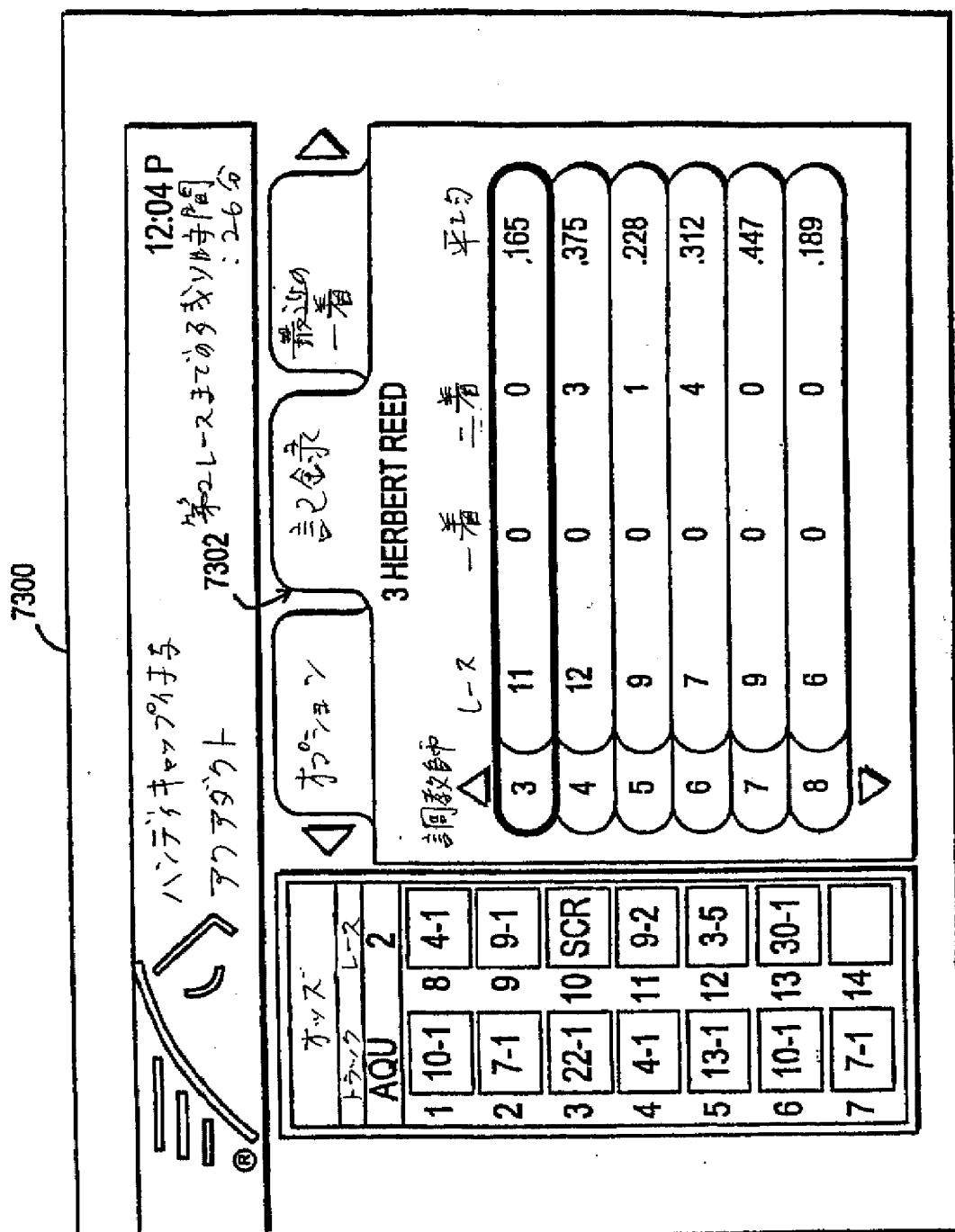
【図71】



【図 7-2】

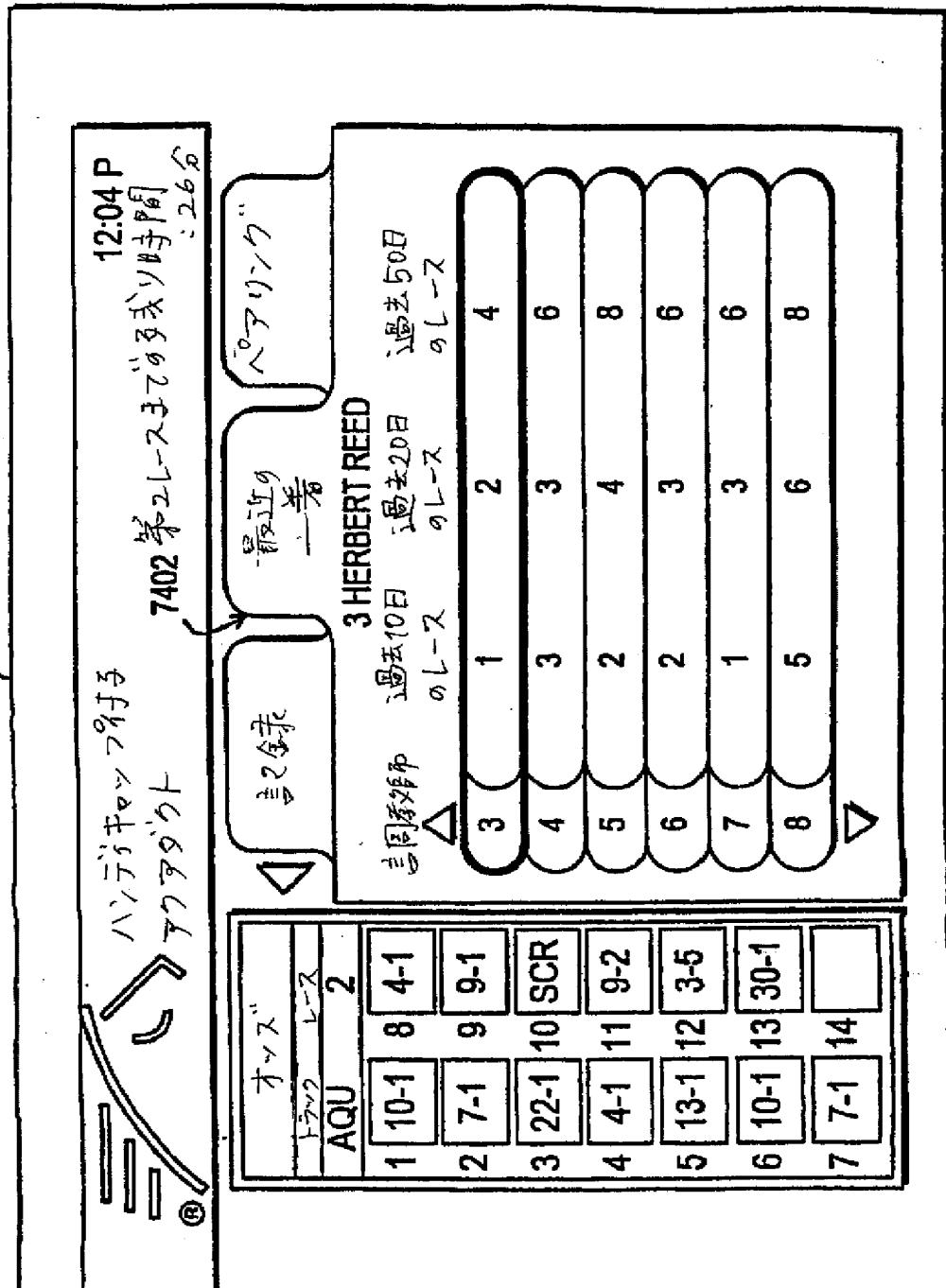


【図73】

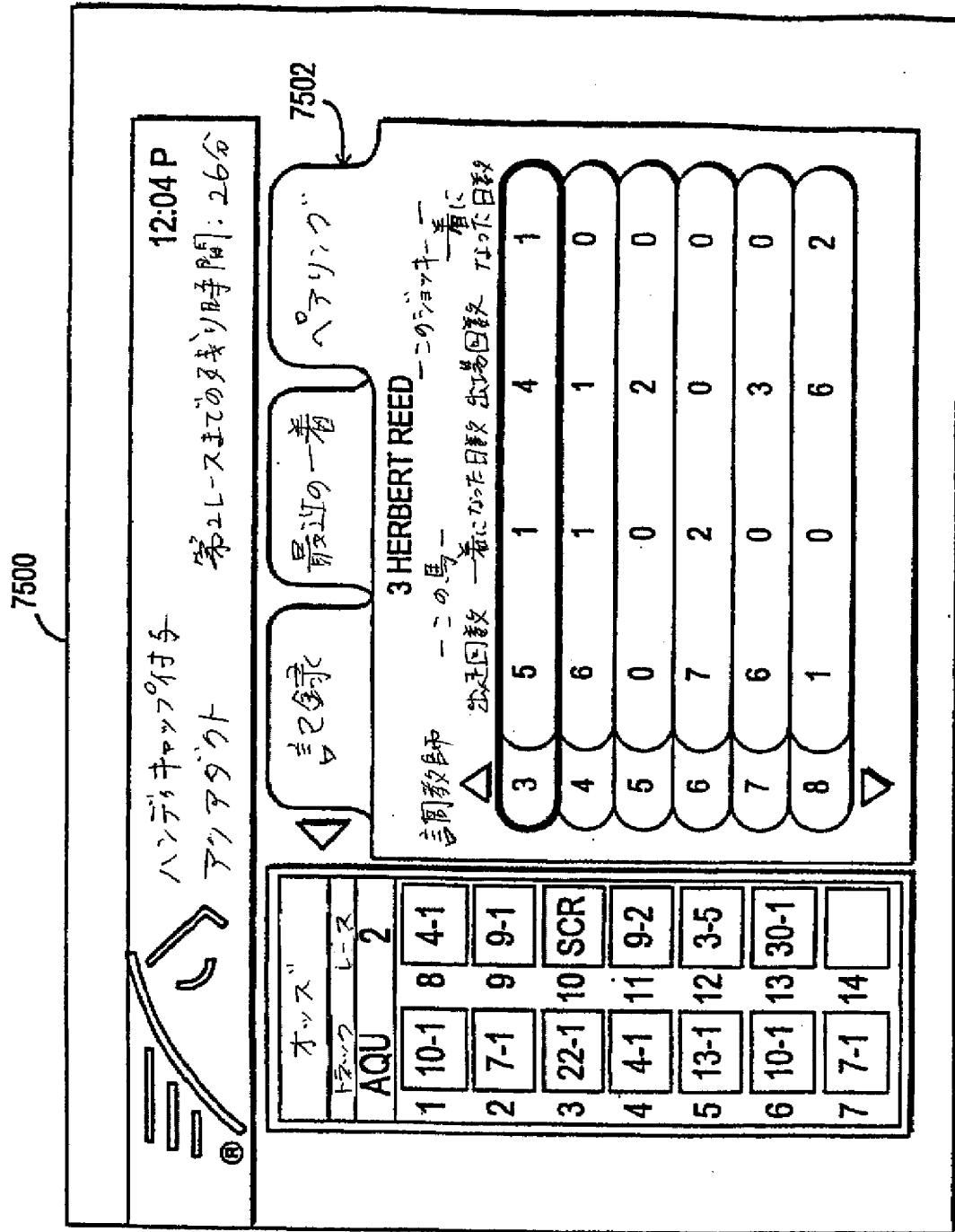


【図74】

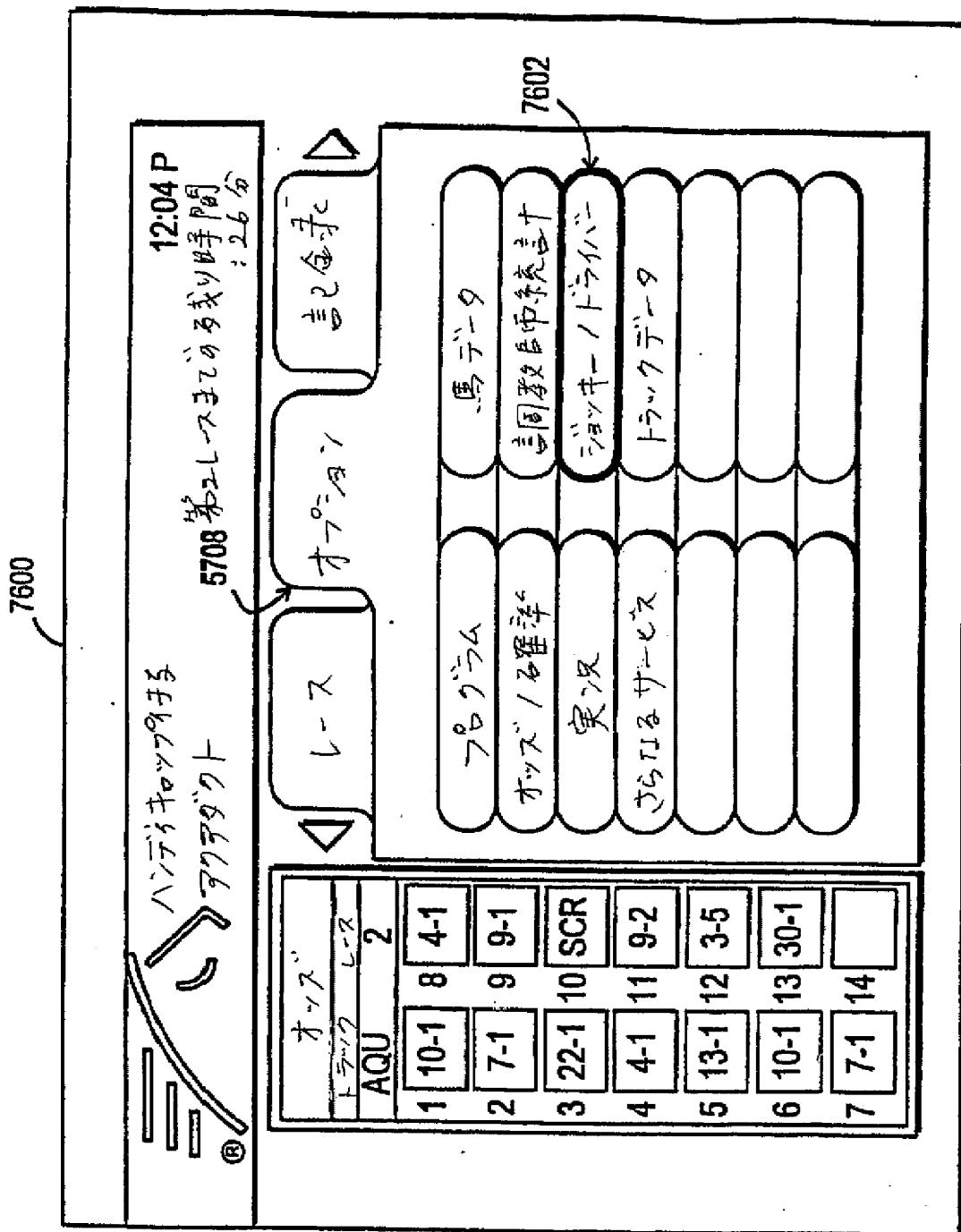
7400



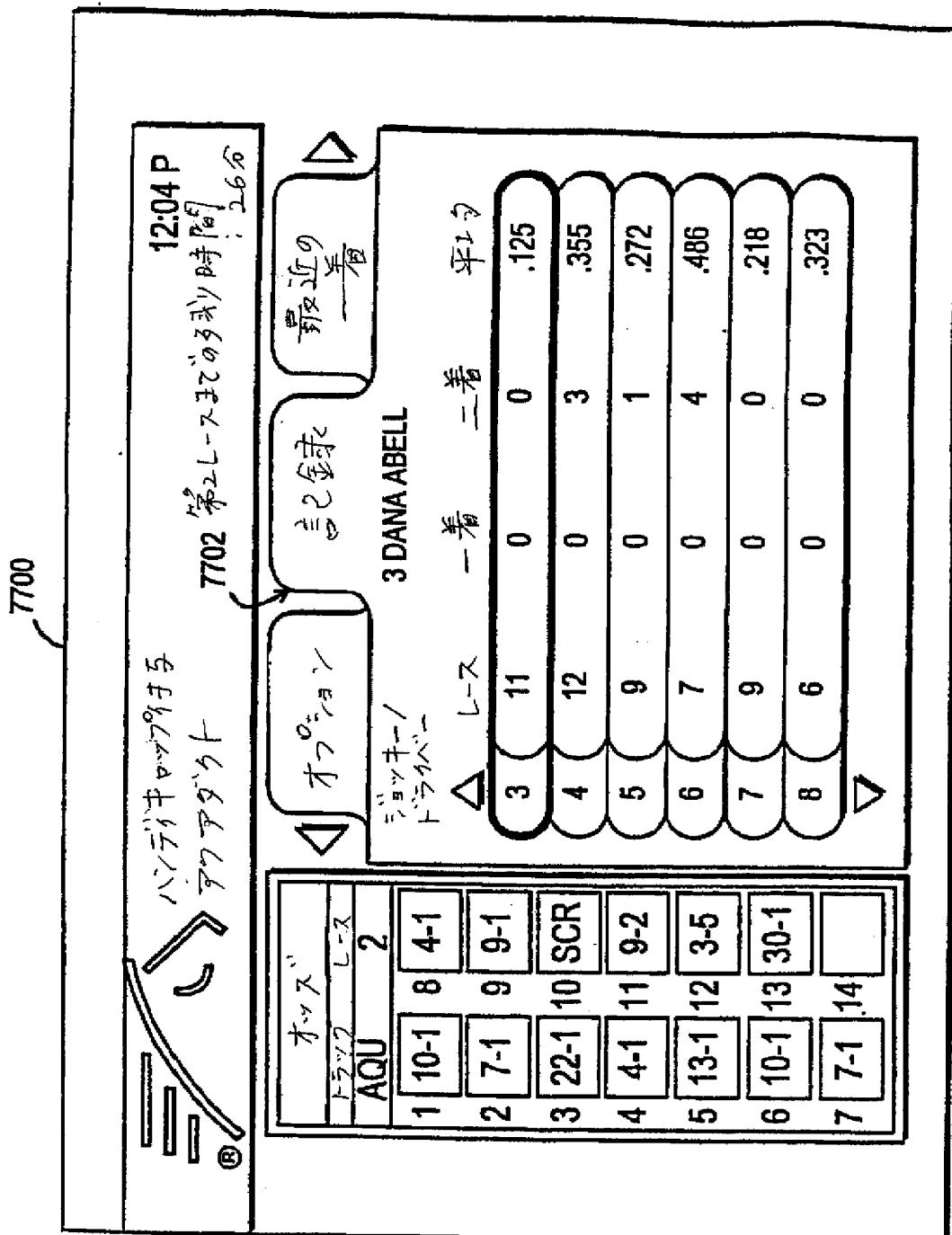
【図75】



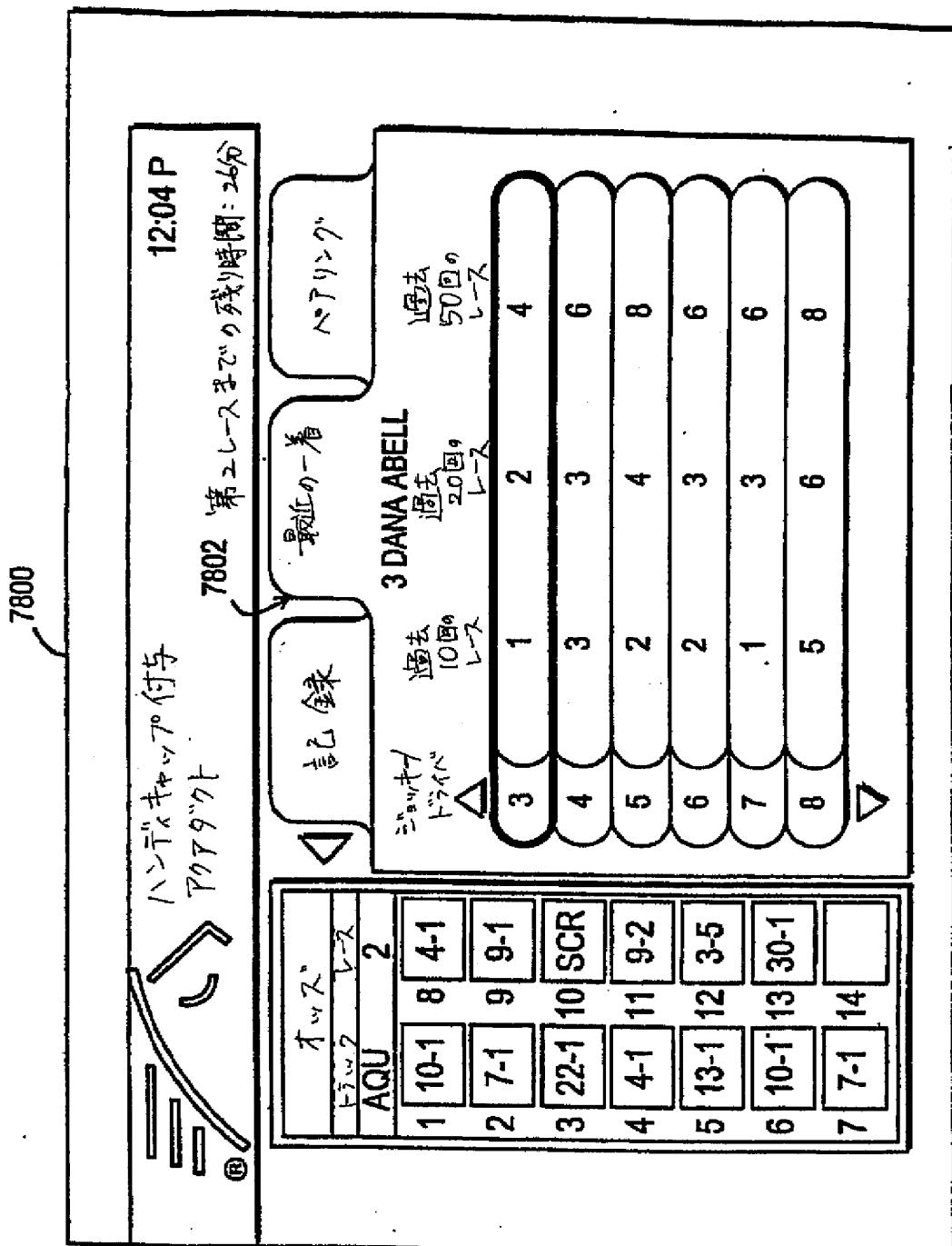
【図76】



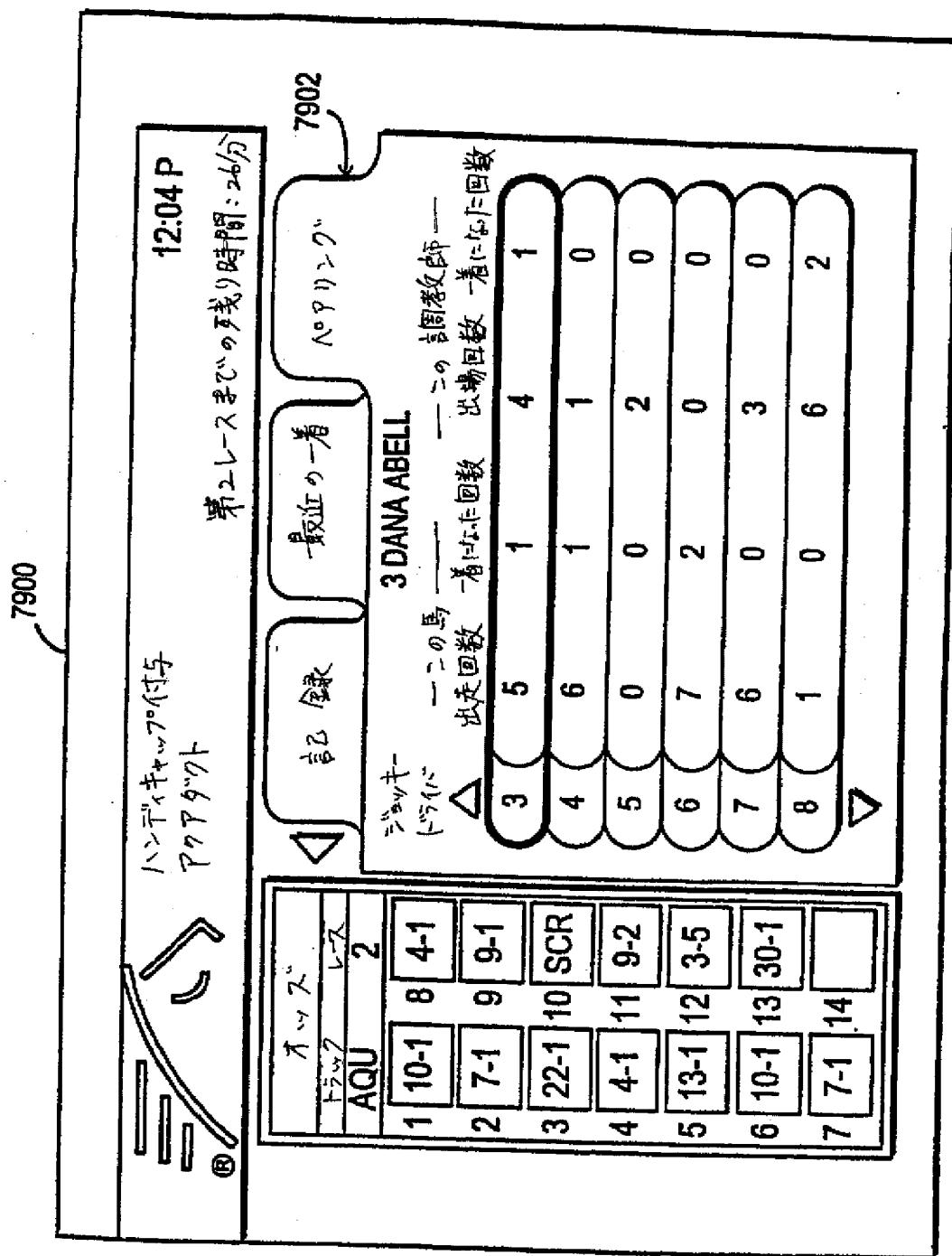
【図77】



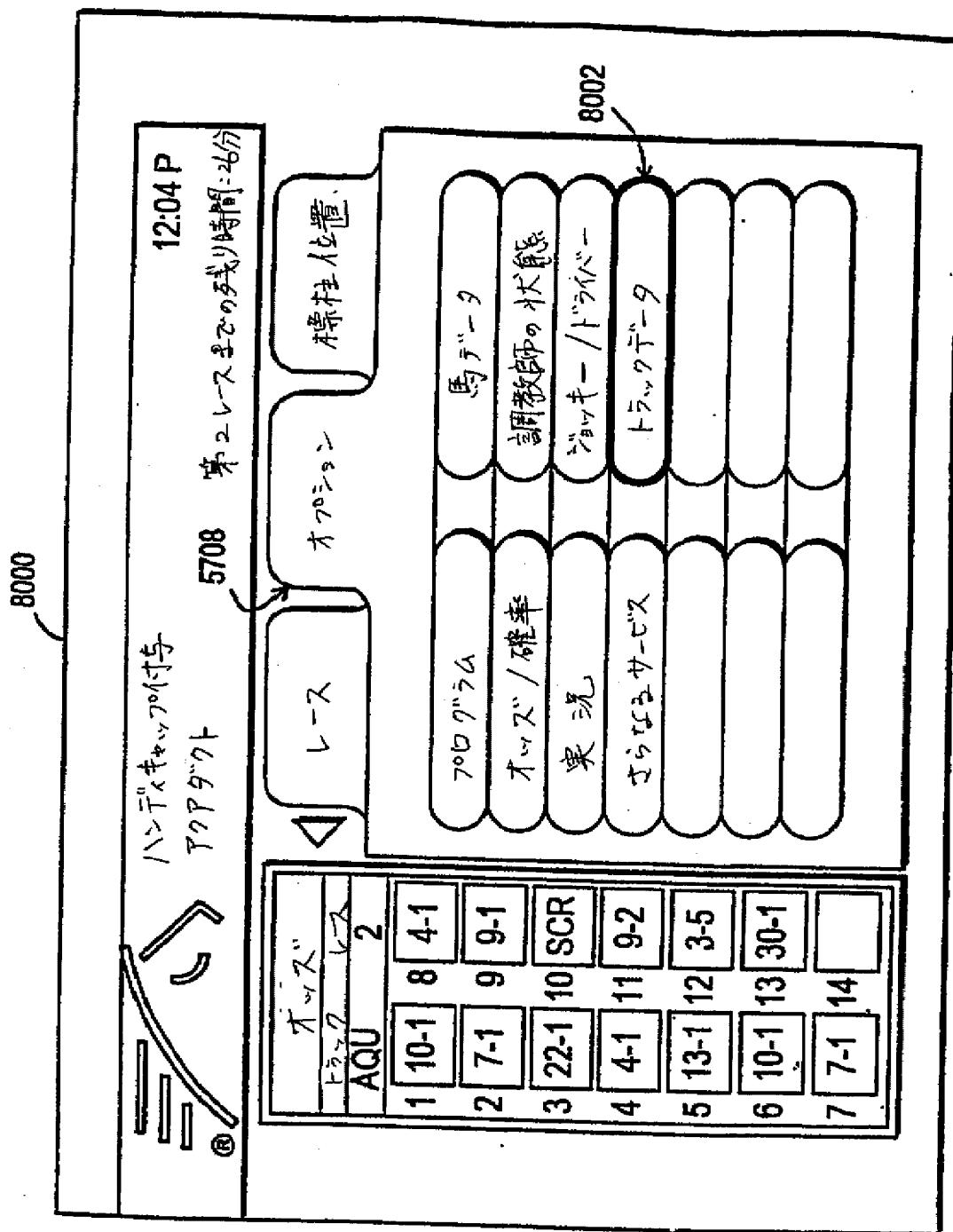
[図 7-8]



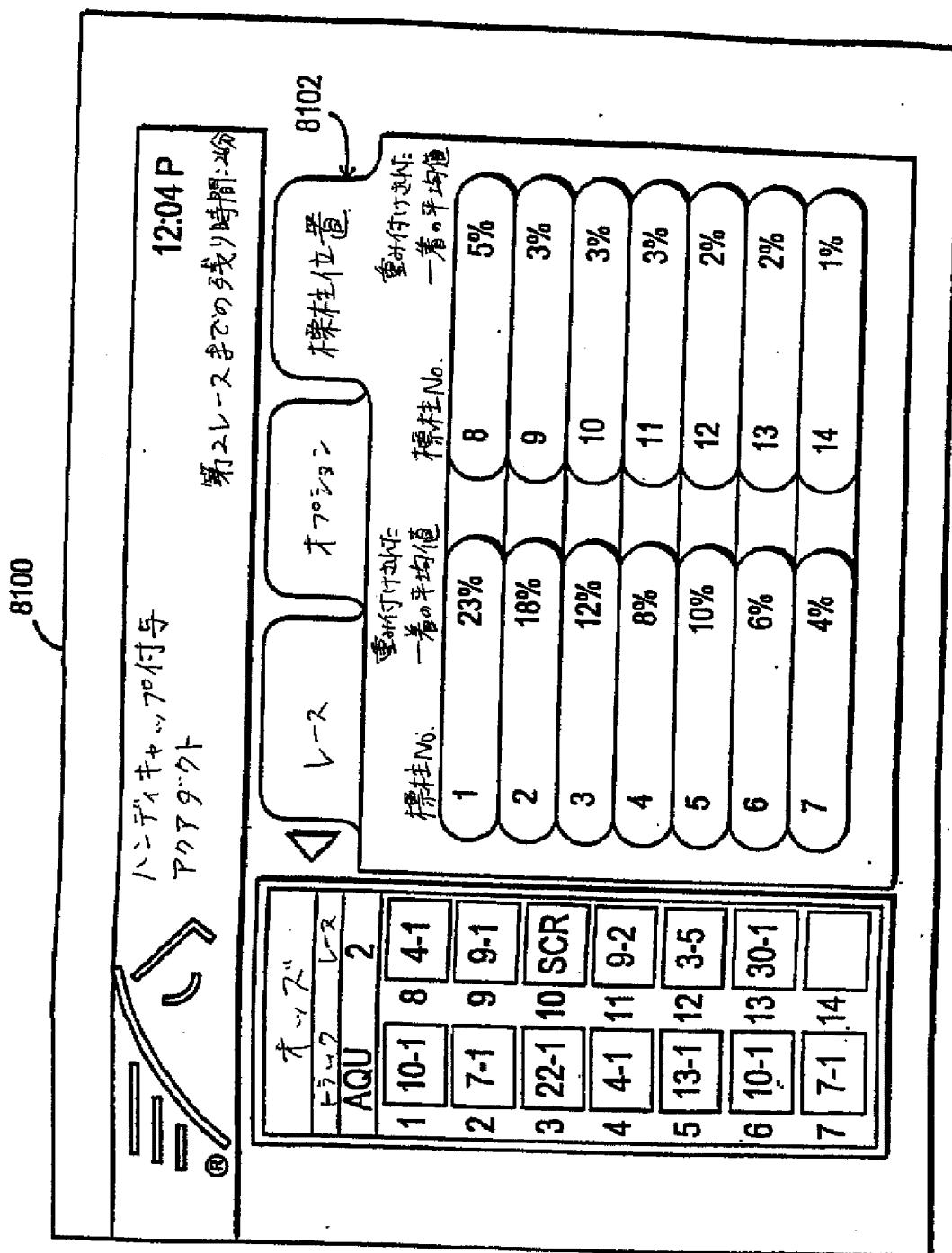
【図79】



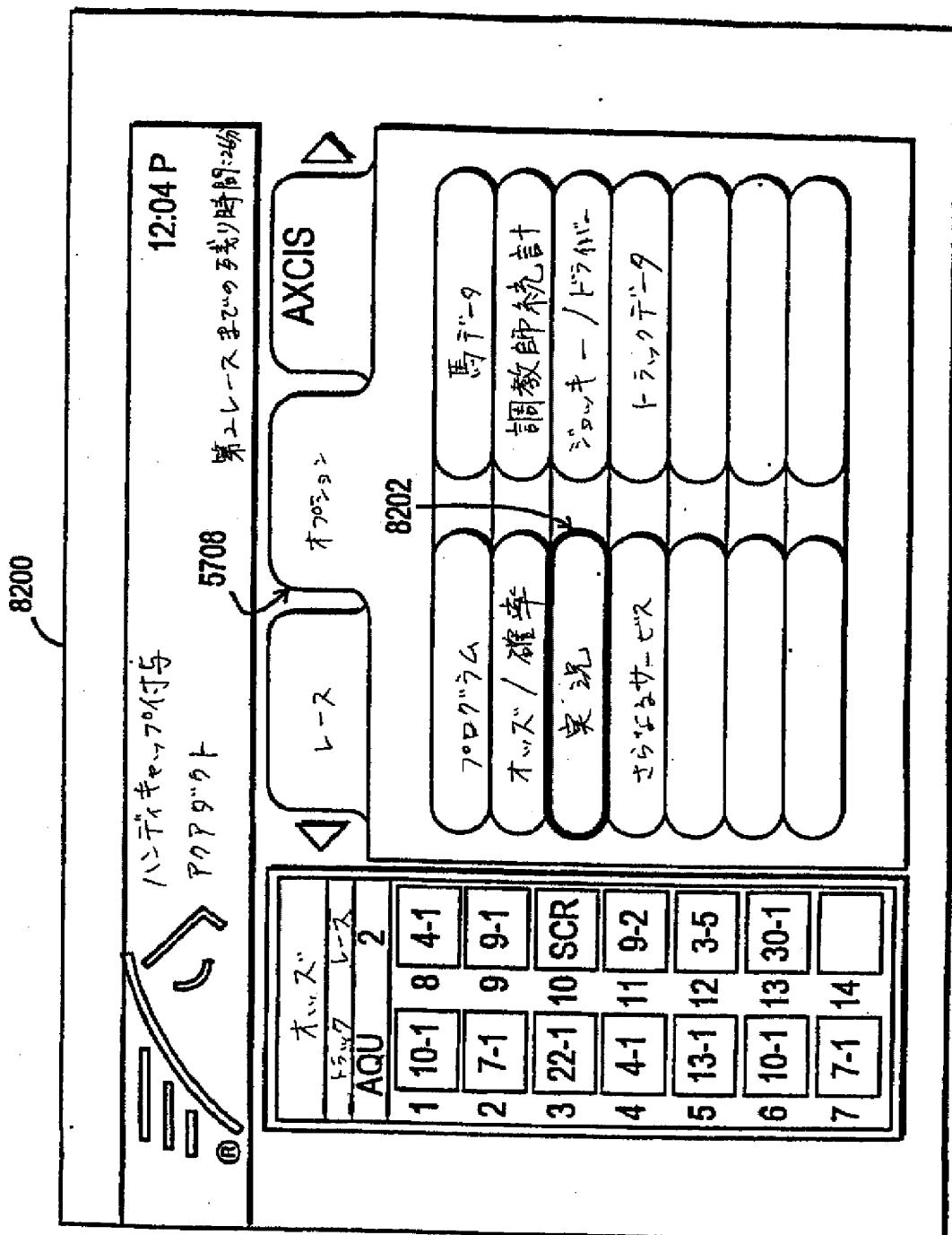
【図80】



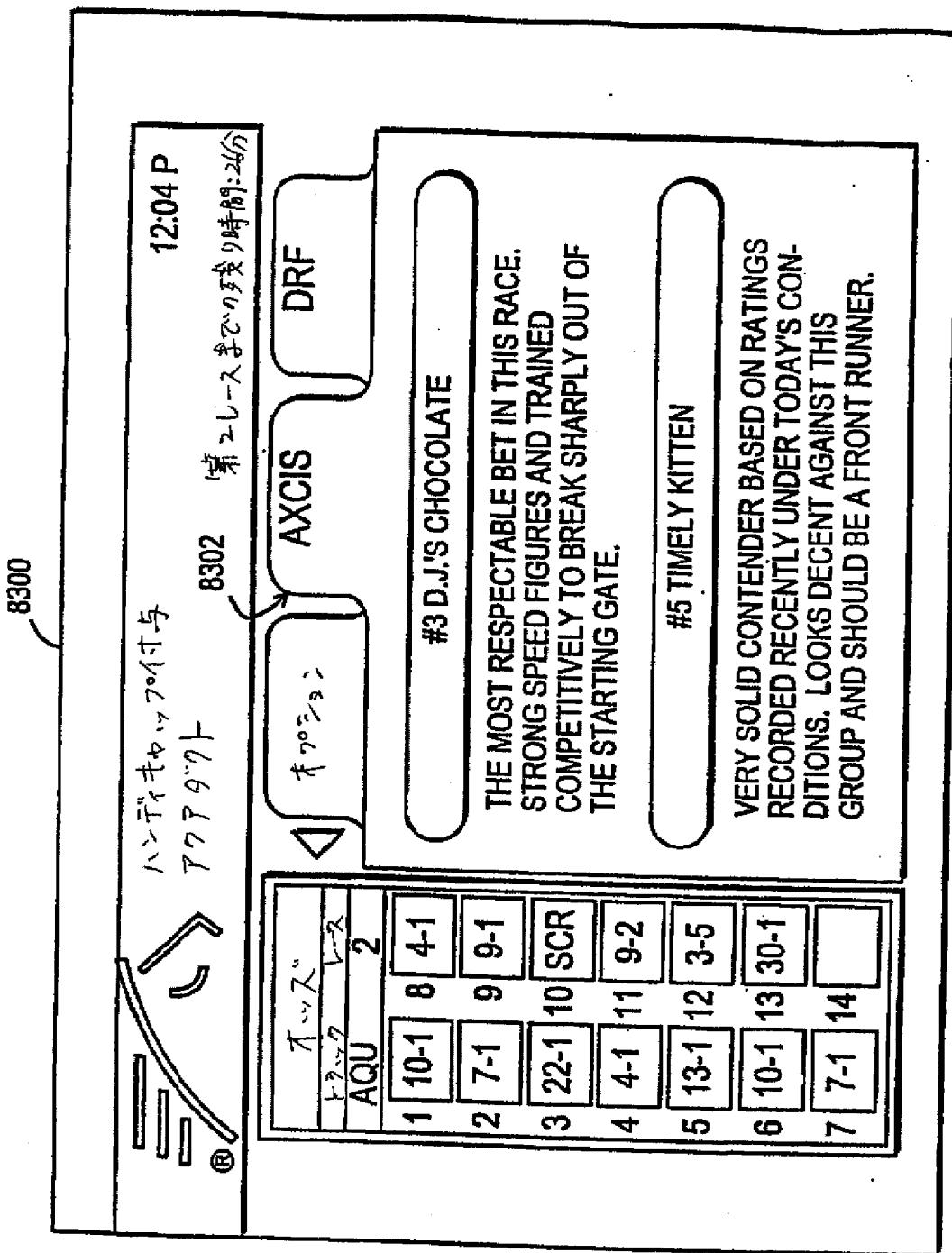
【図81】



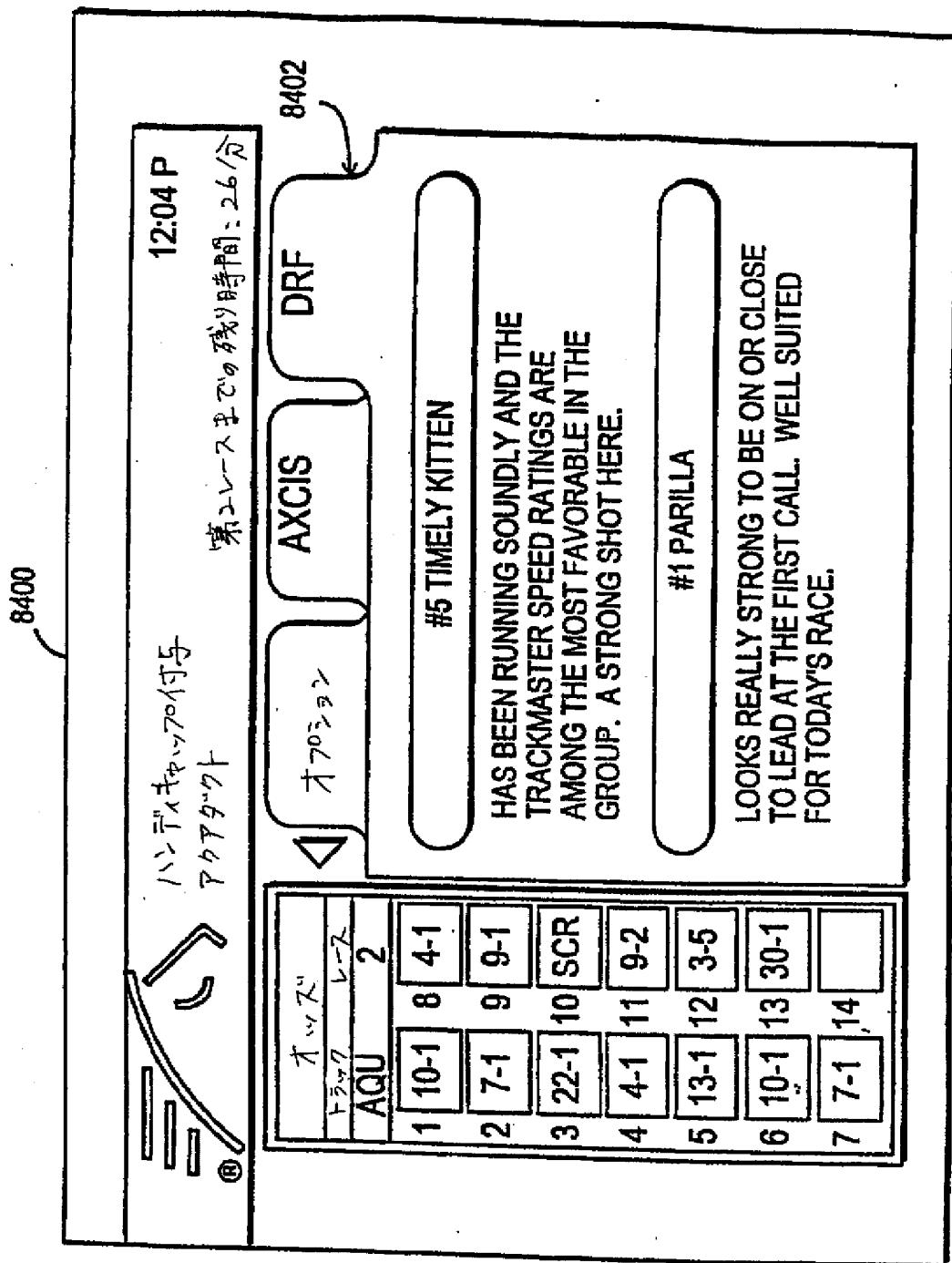
### 【図 8-2】



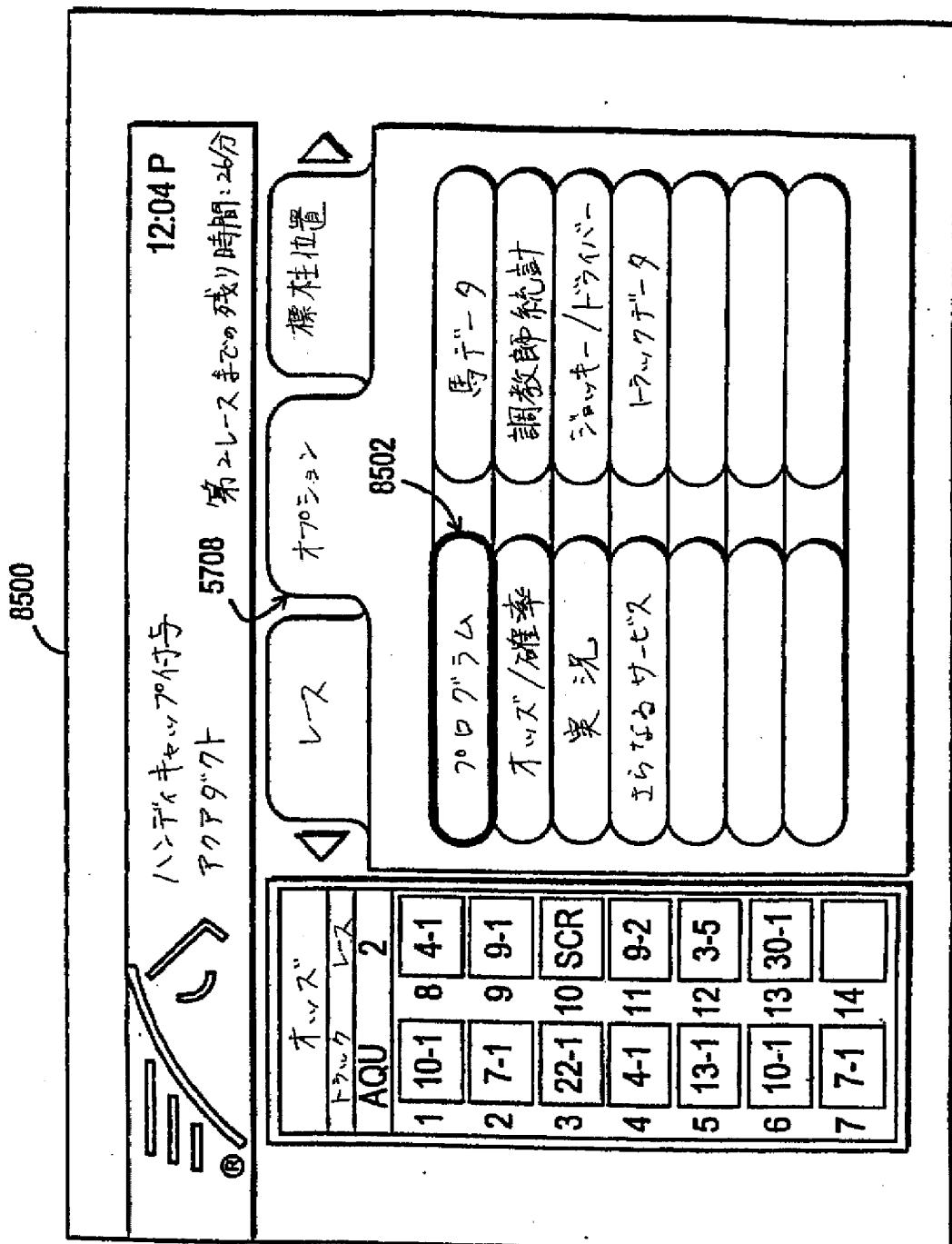
【図83】



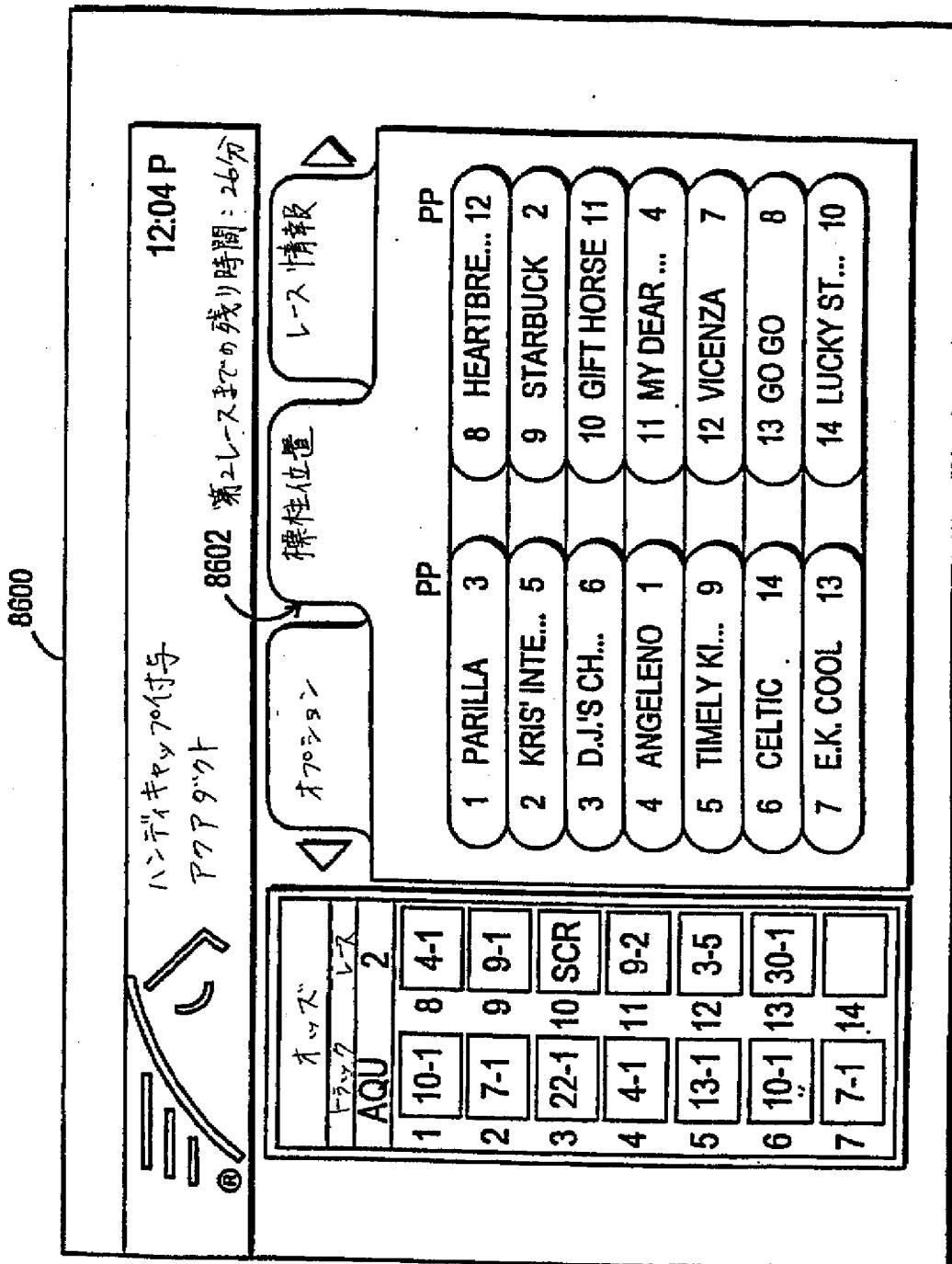
【図84】



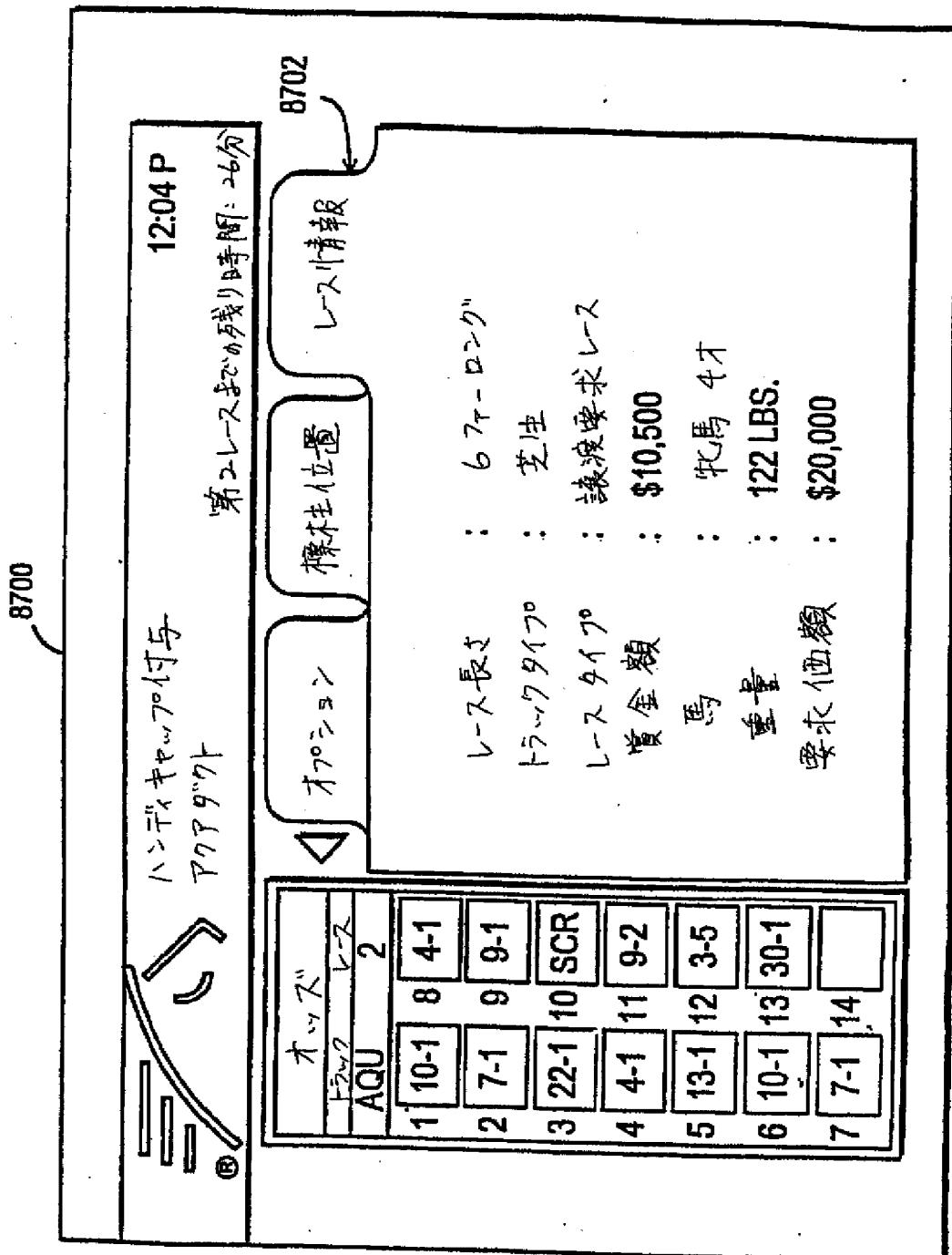
【図85】



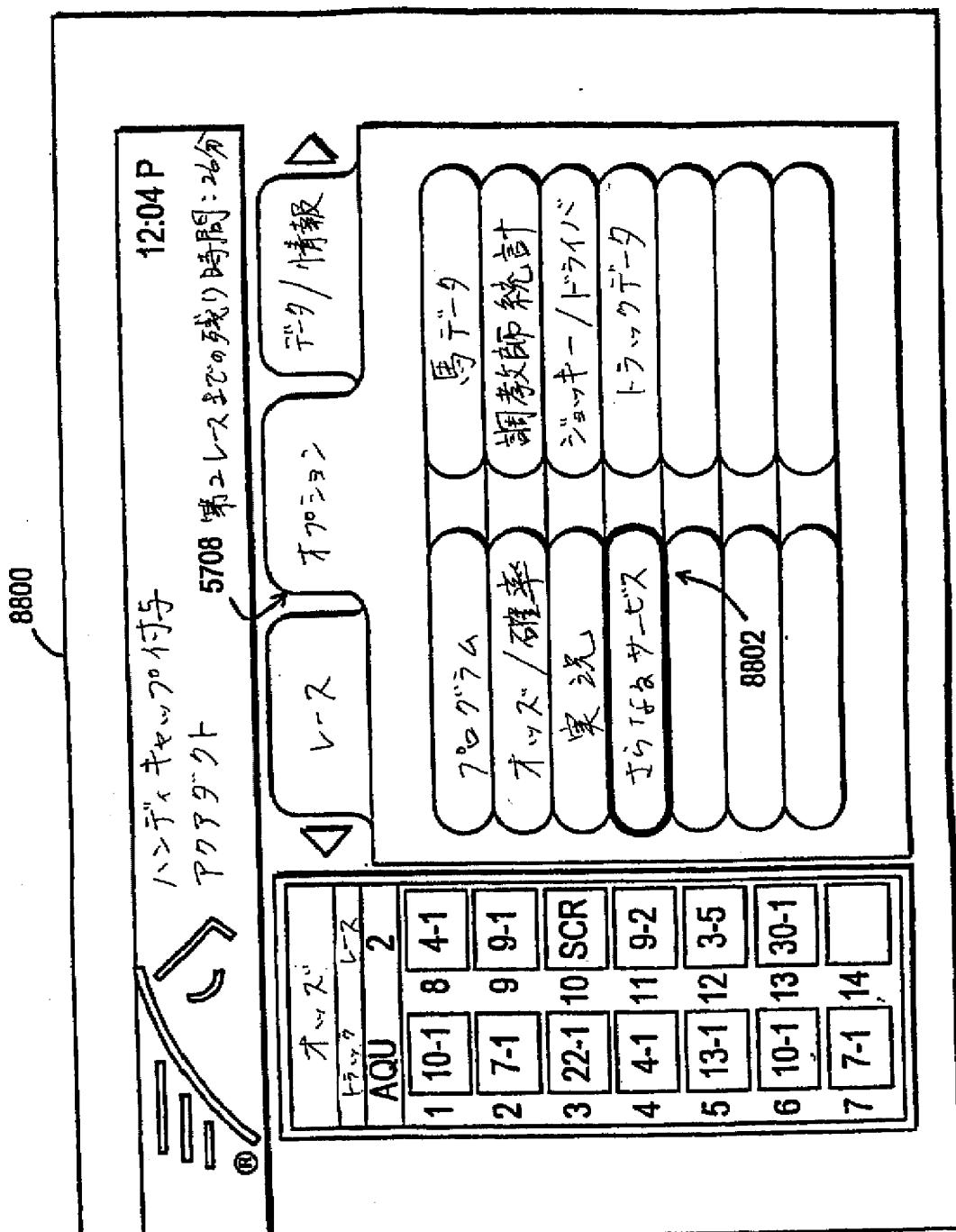
【図86】



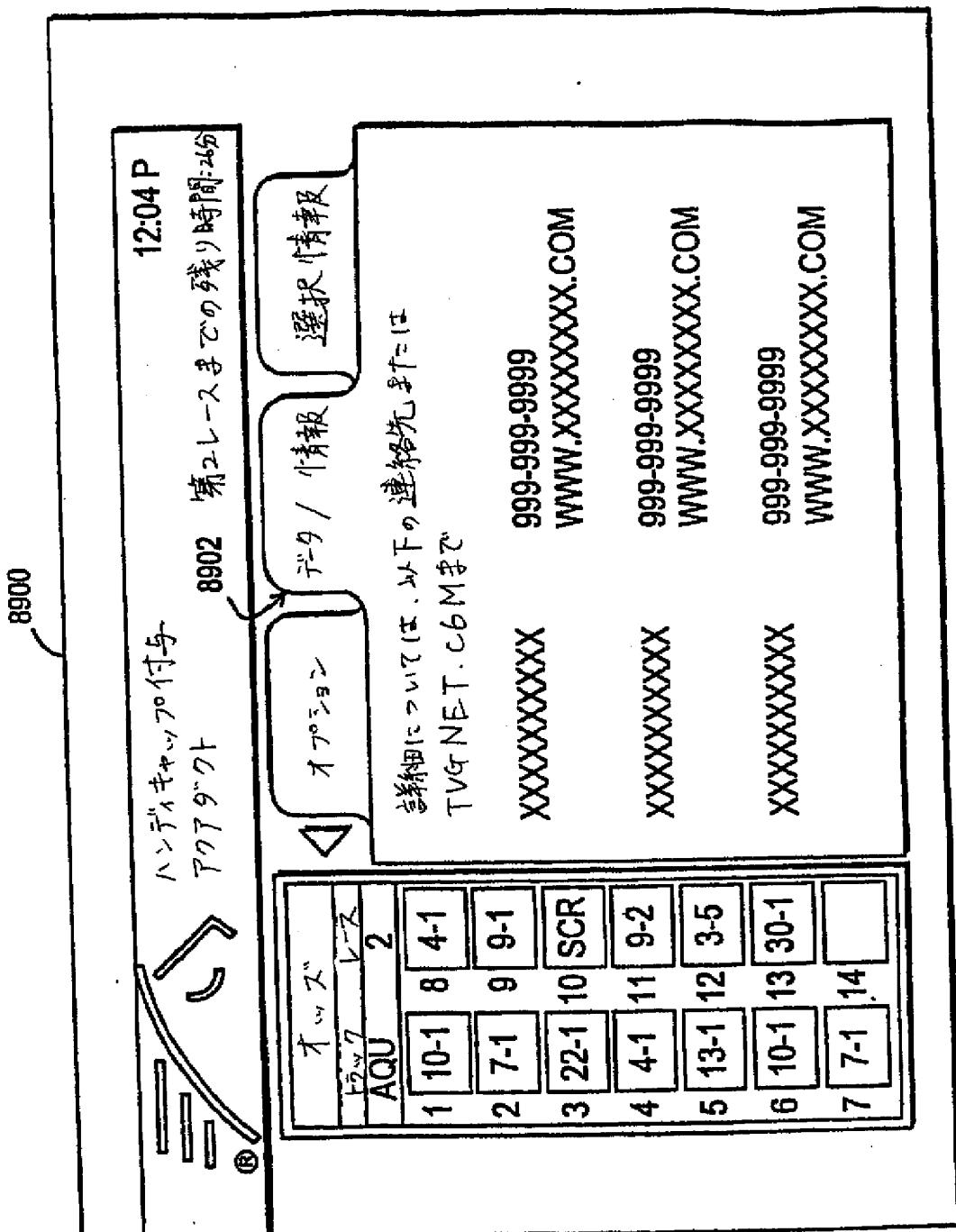
【図87】



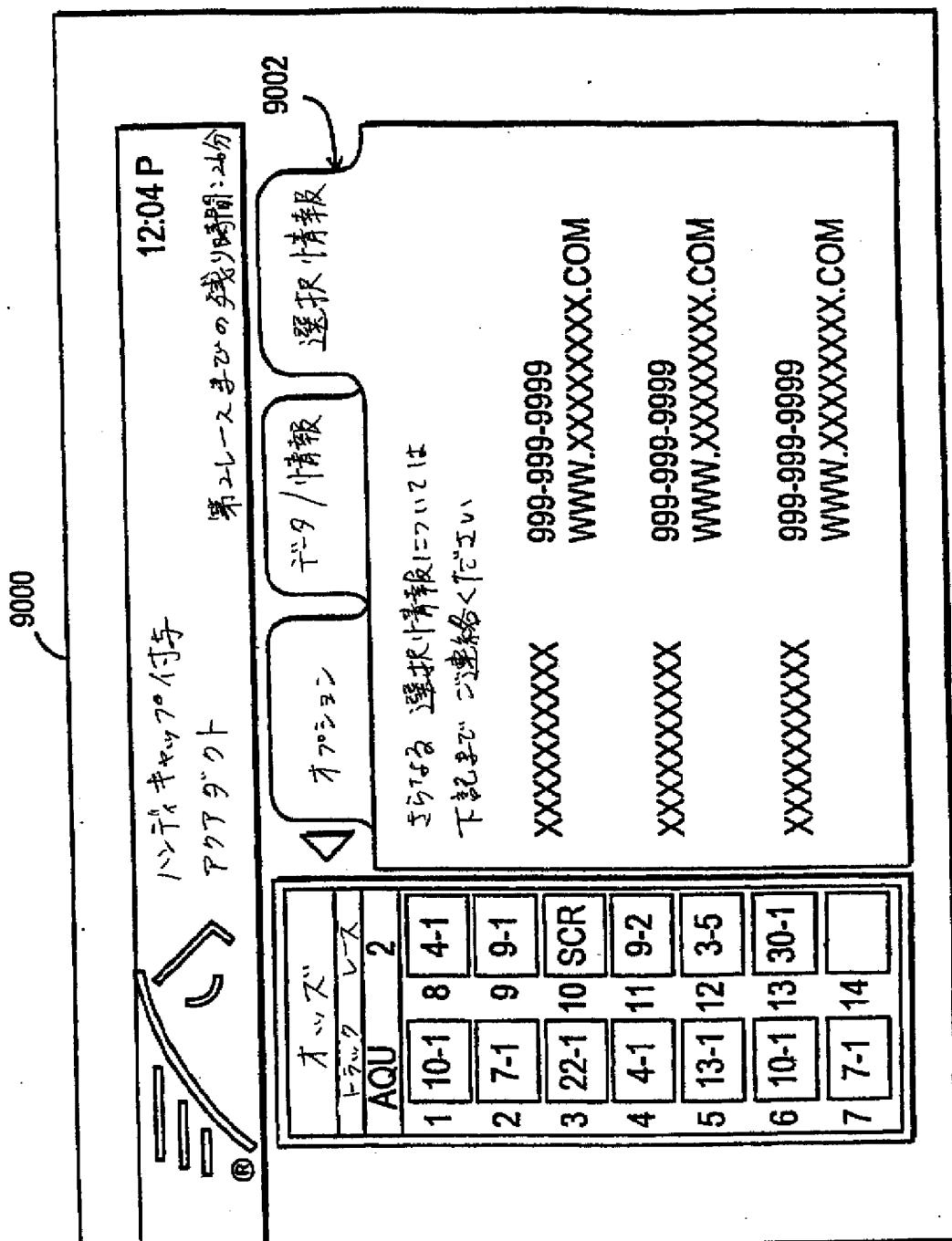
【図88】



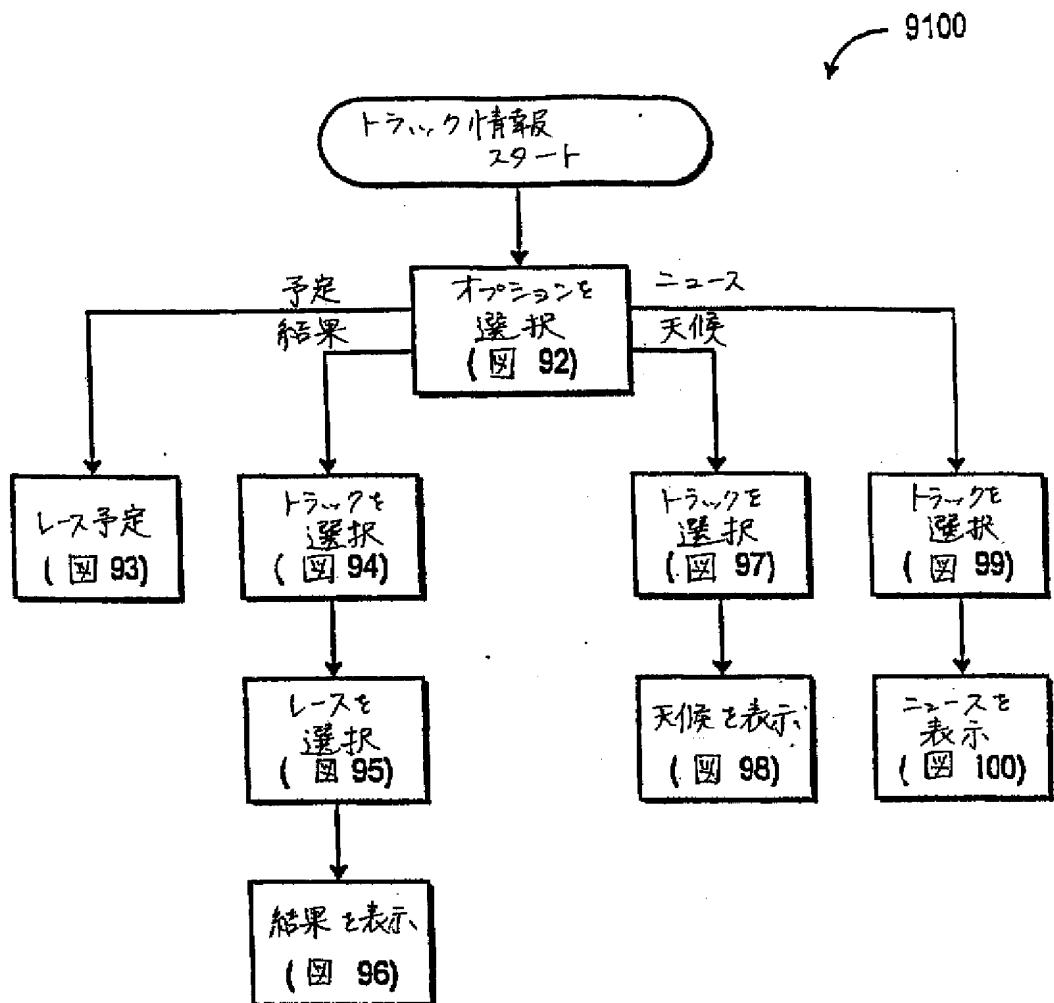
【図89】



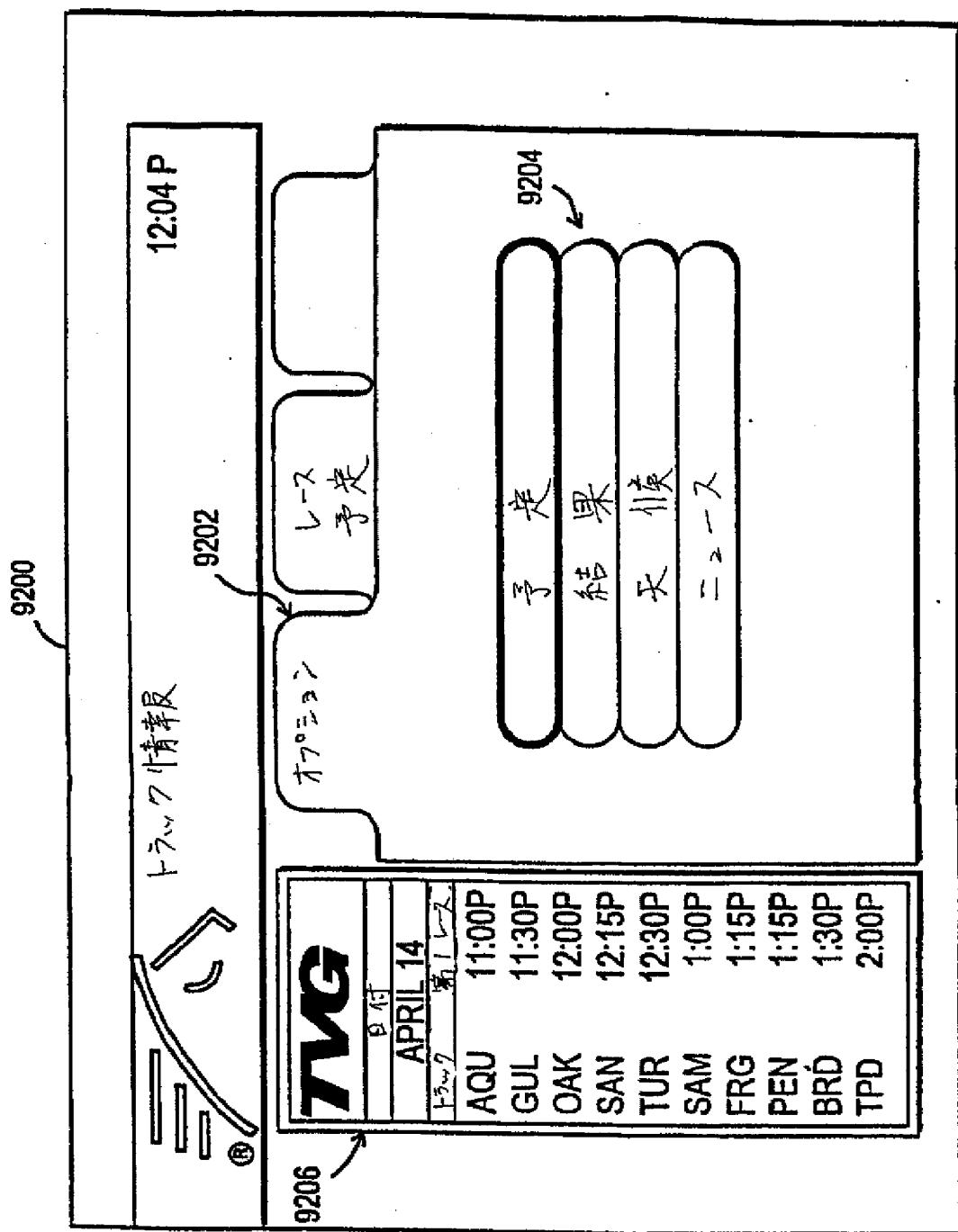
【図90】



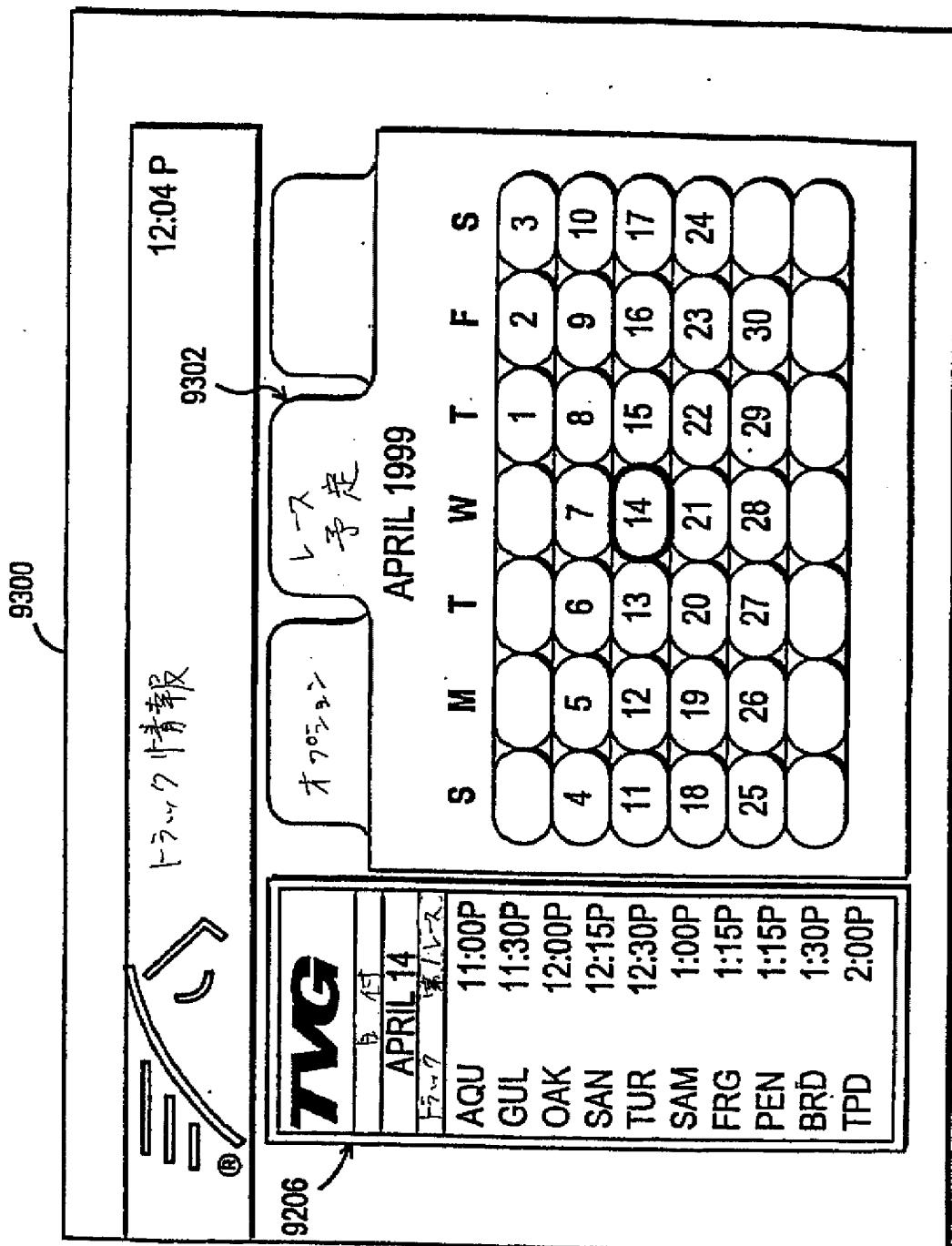
【図91】



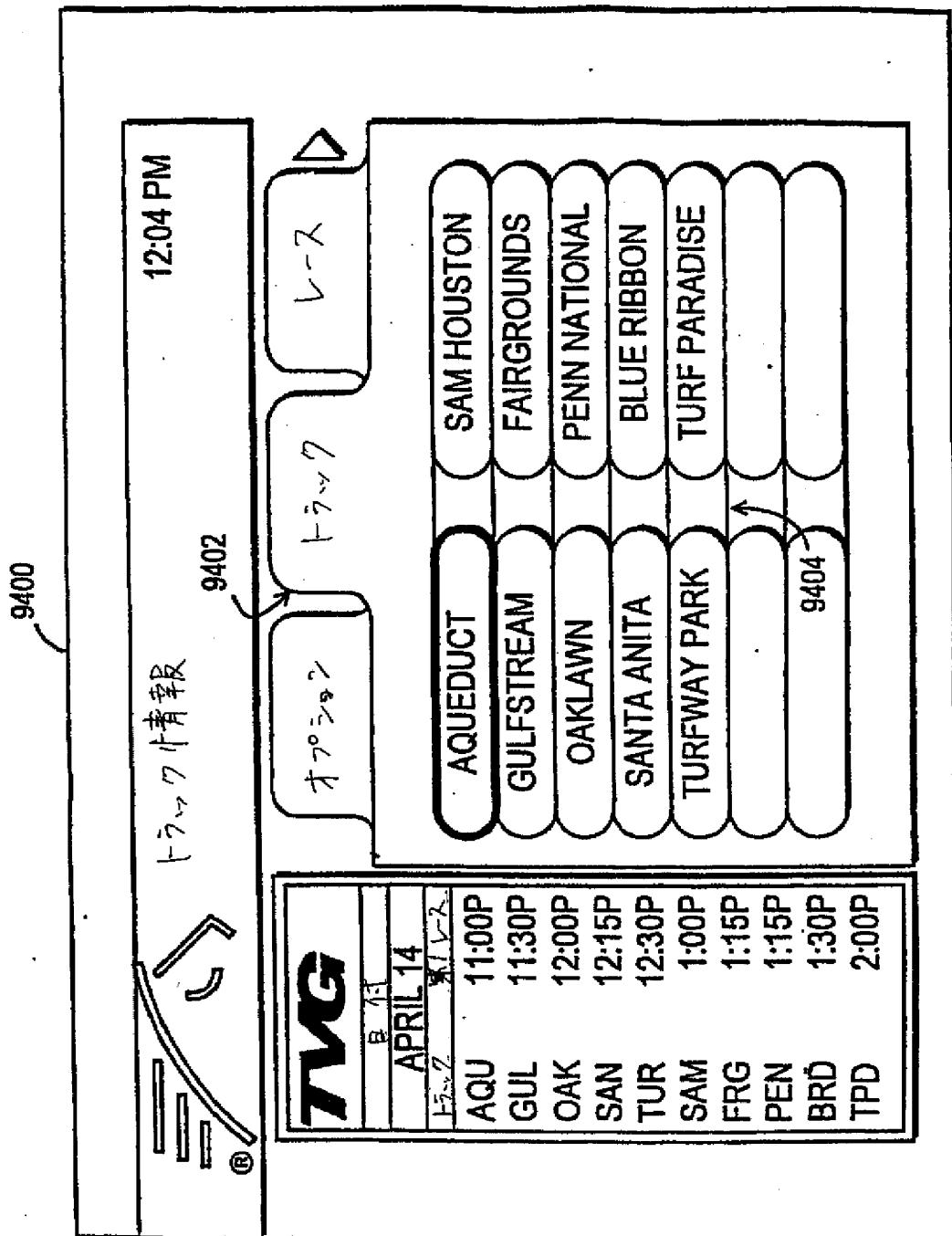
【図92】



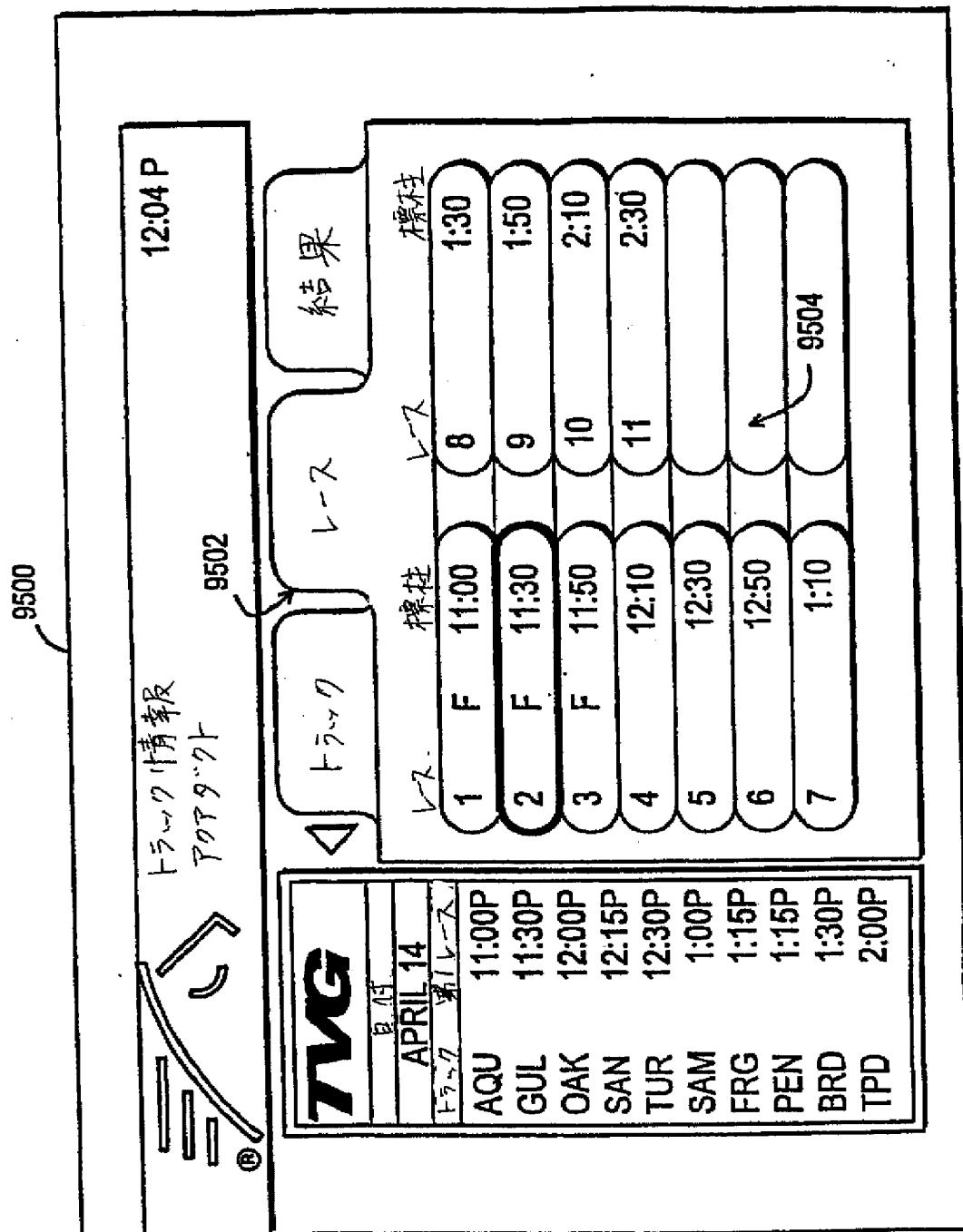
【図93】



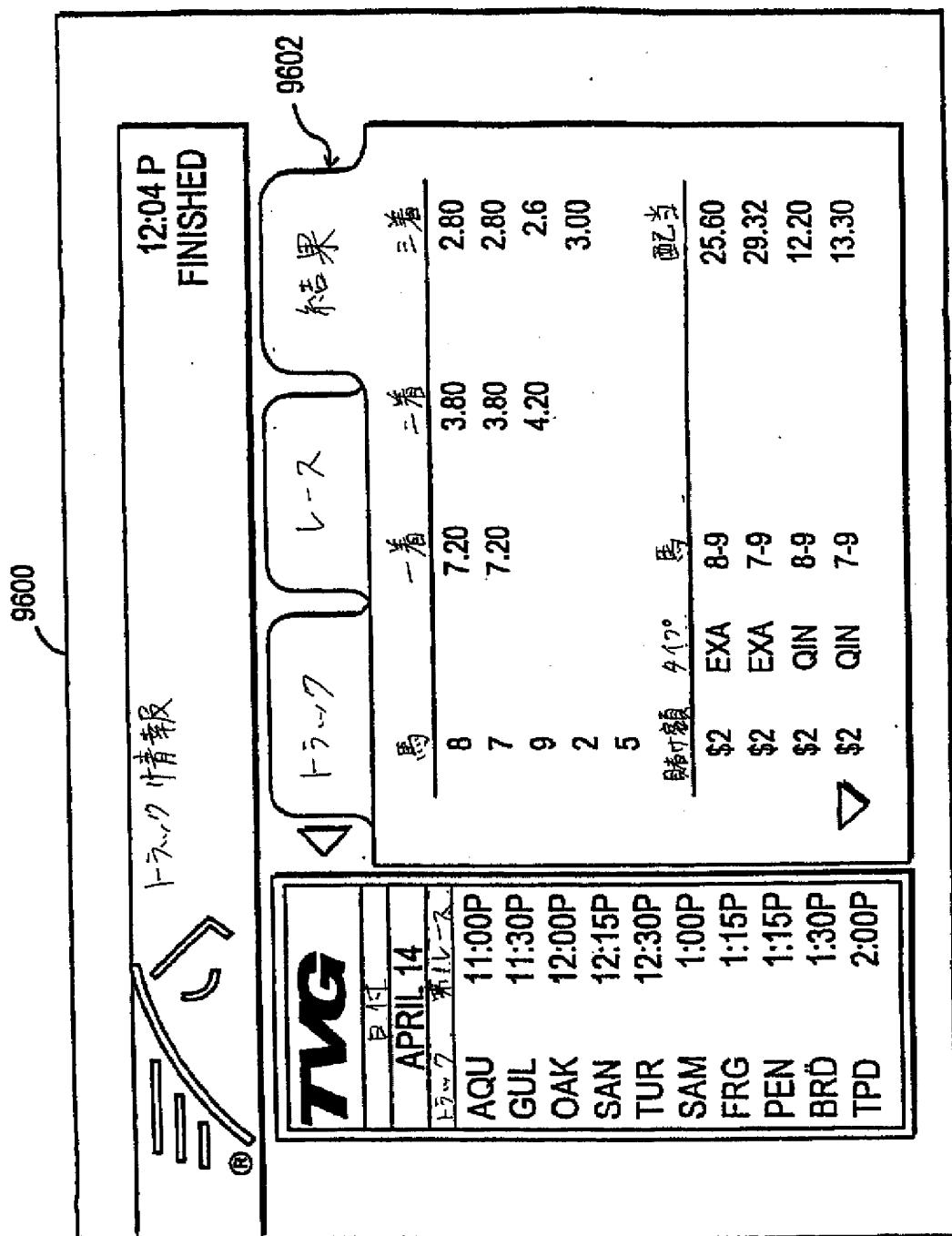
【図94】



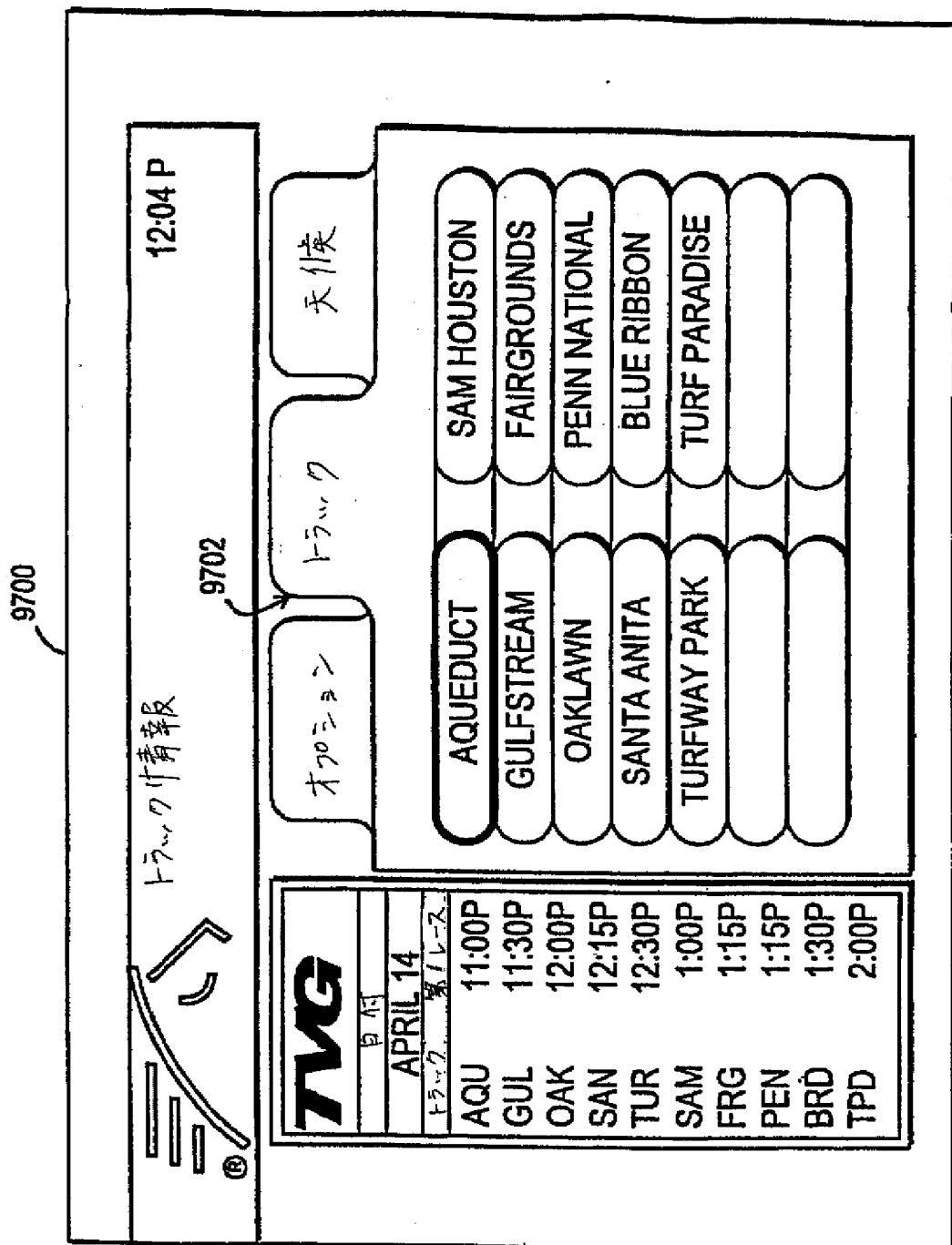
【図95】



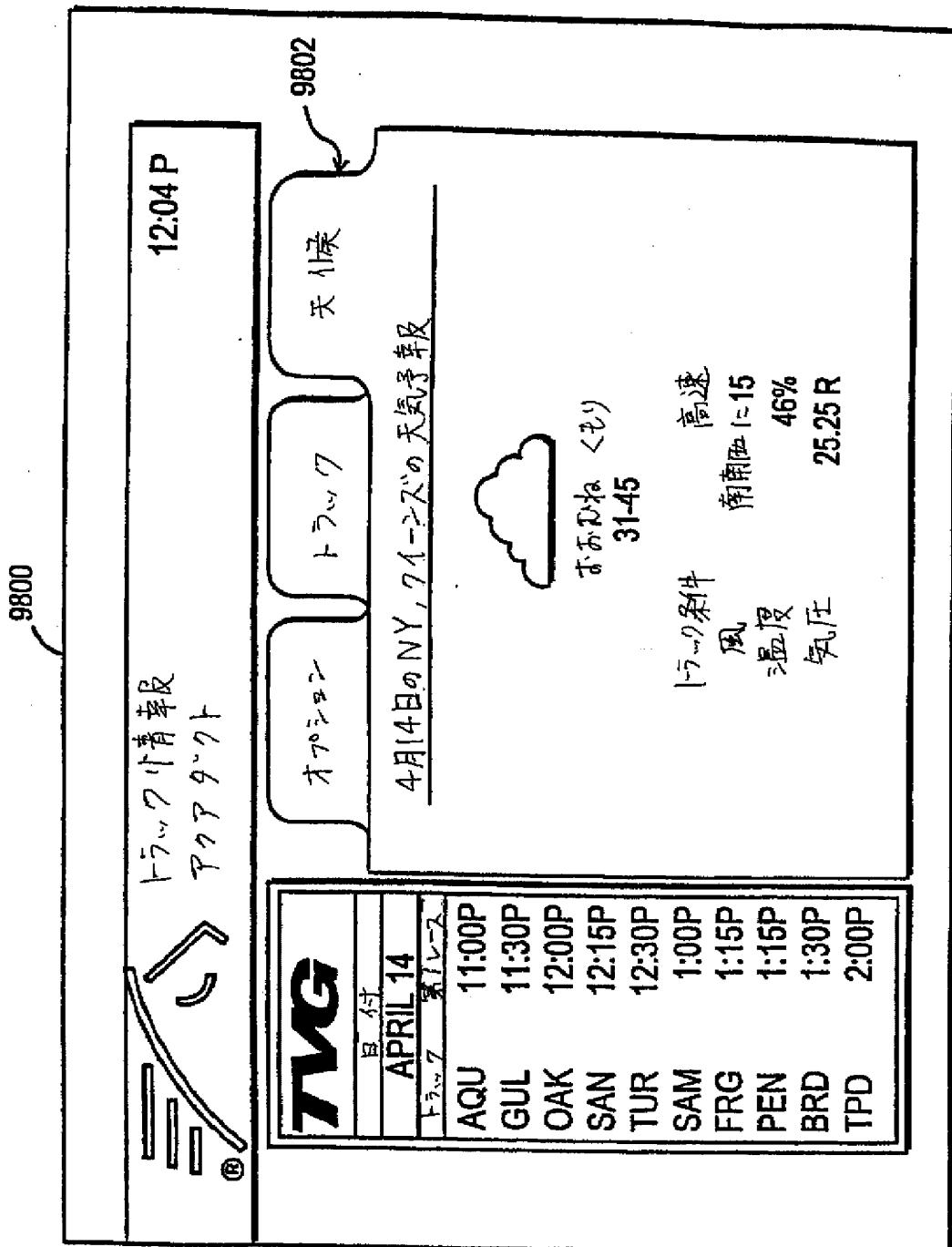
【図96】



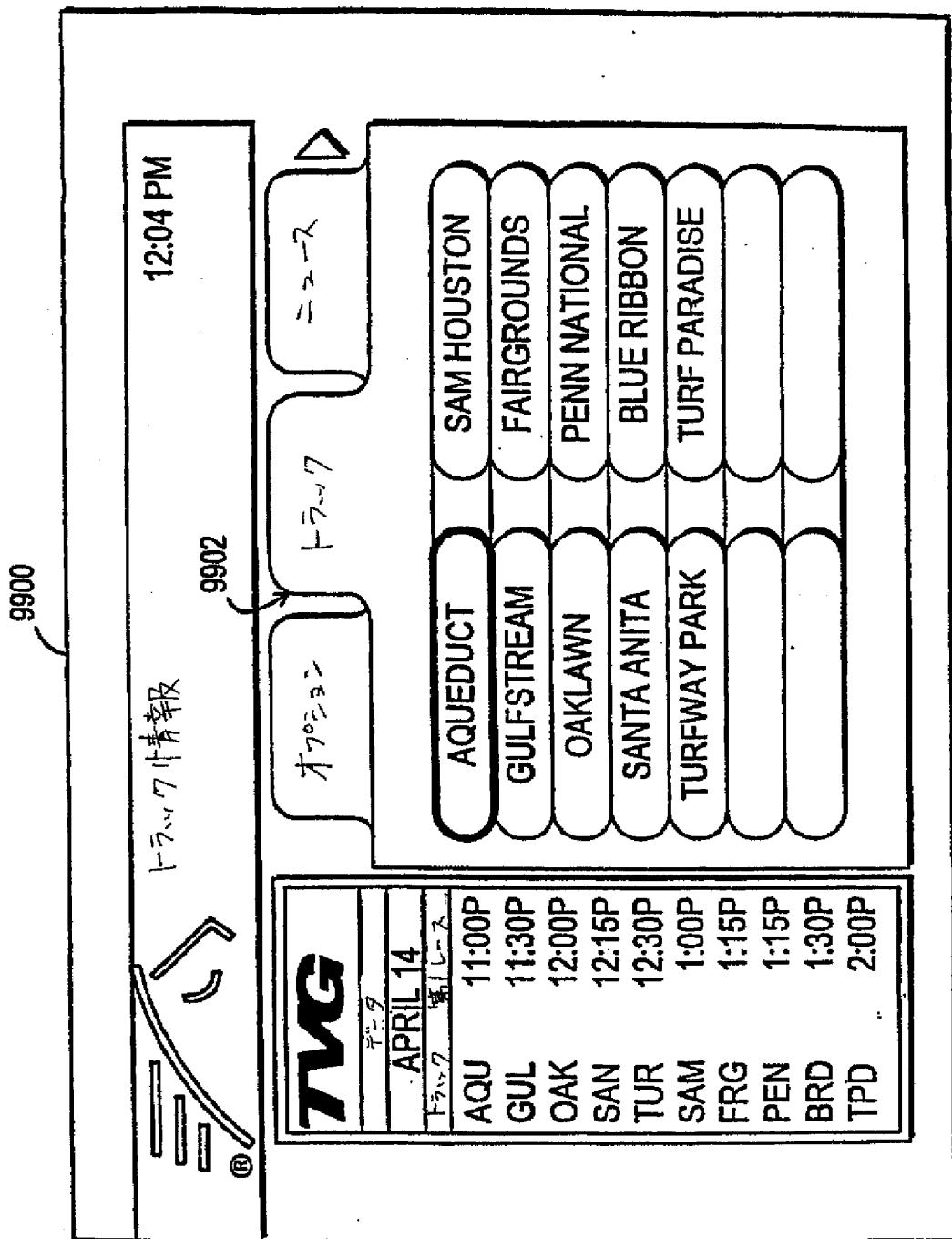
【図97】



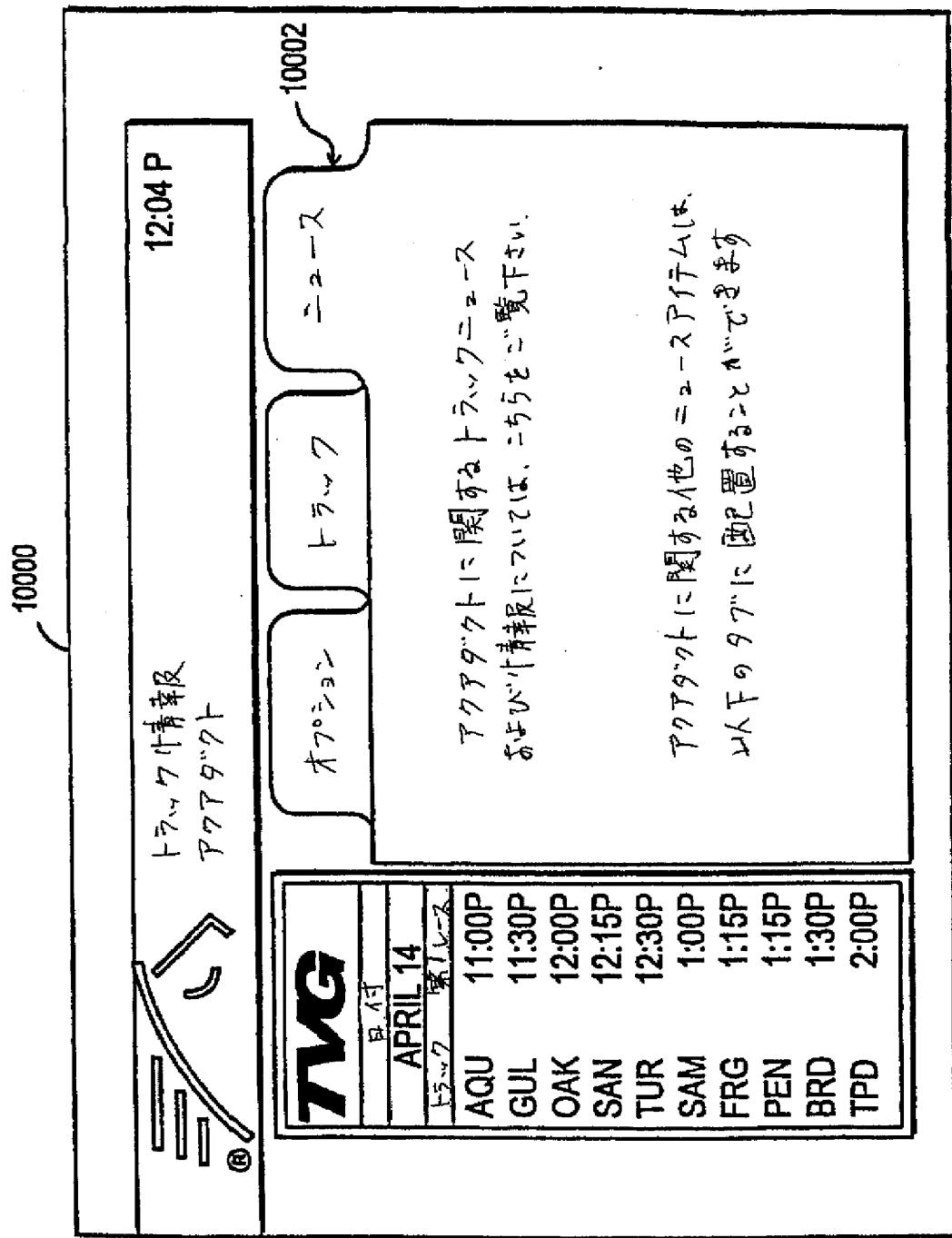
【図98】



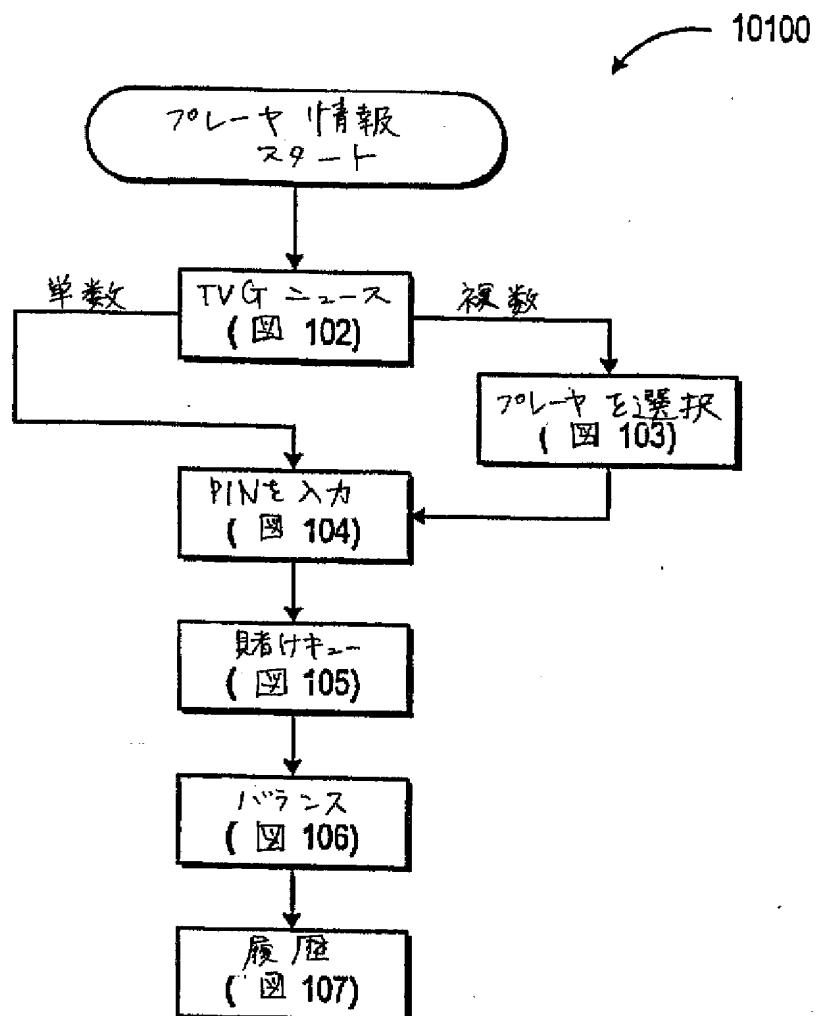
【図99】



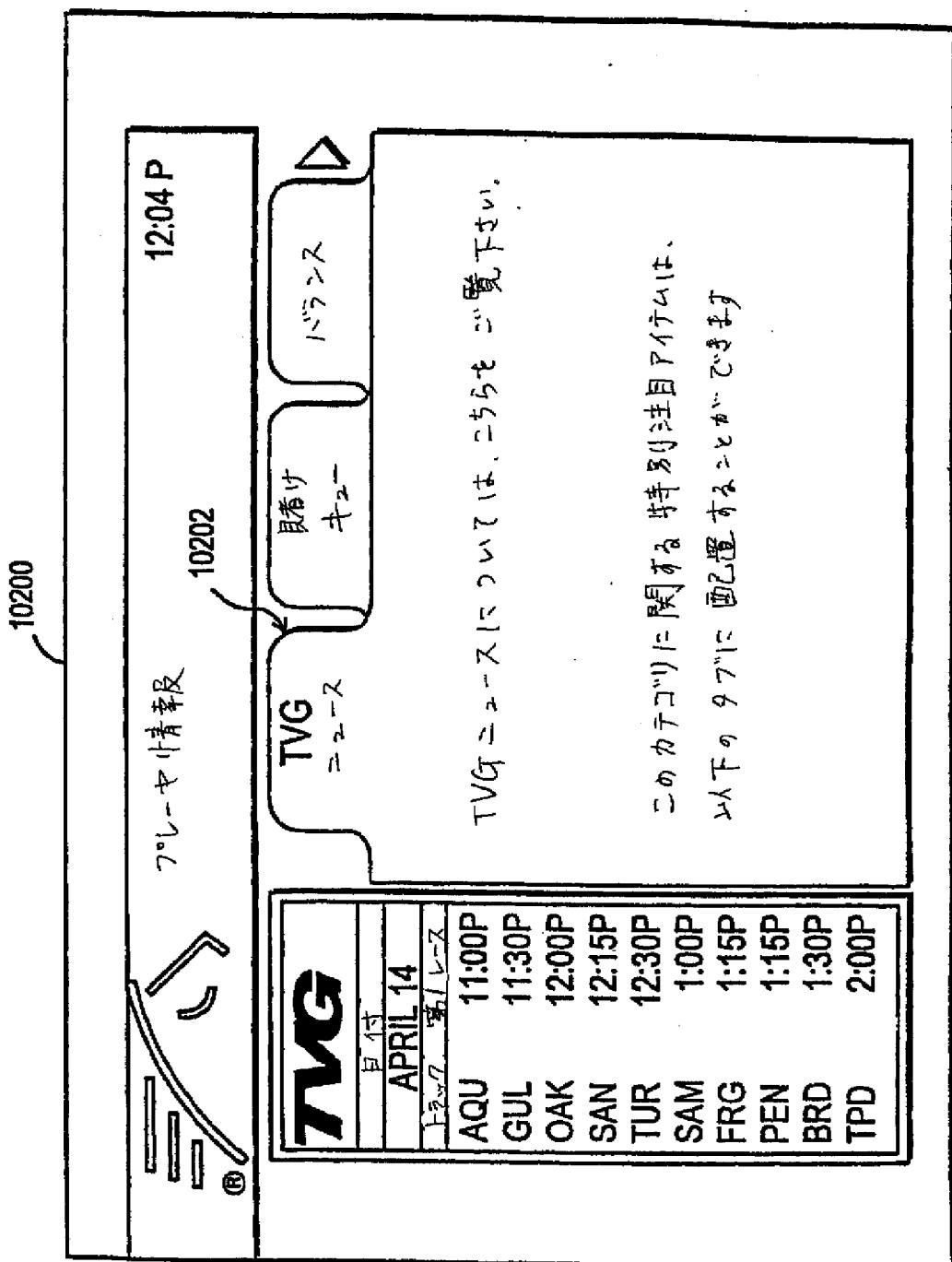
【図100】



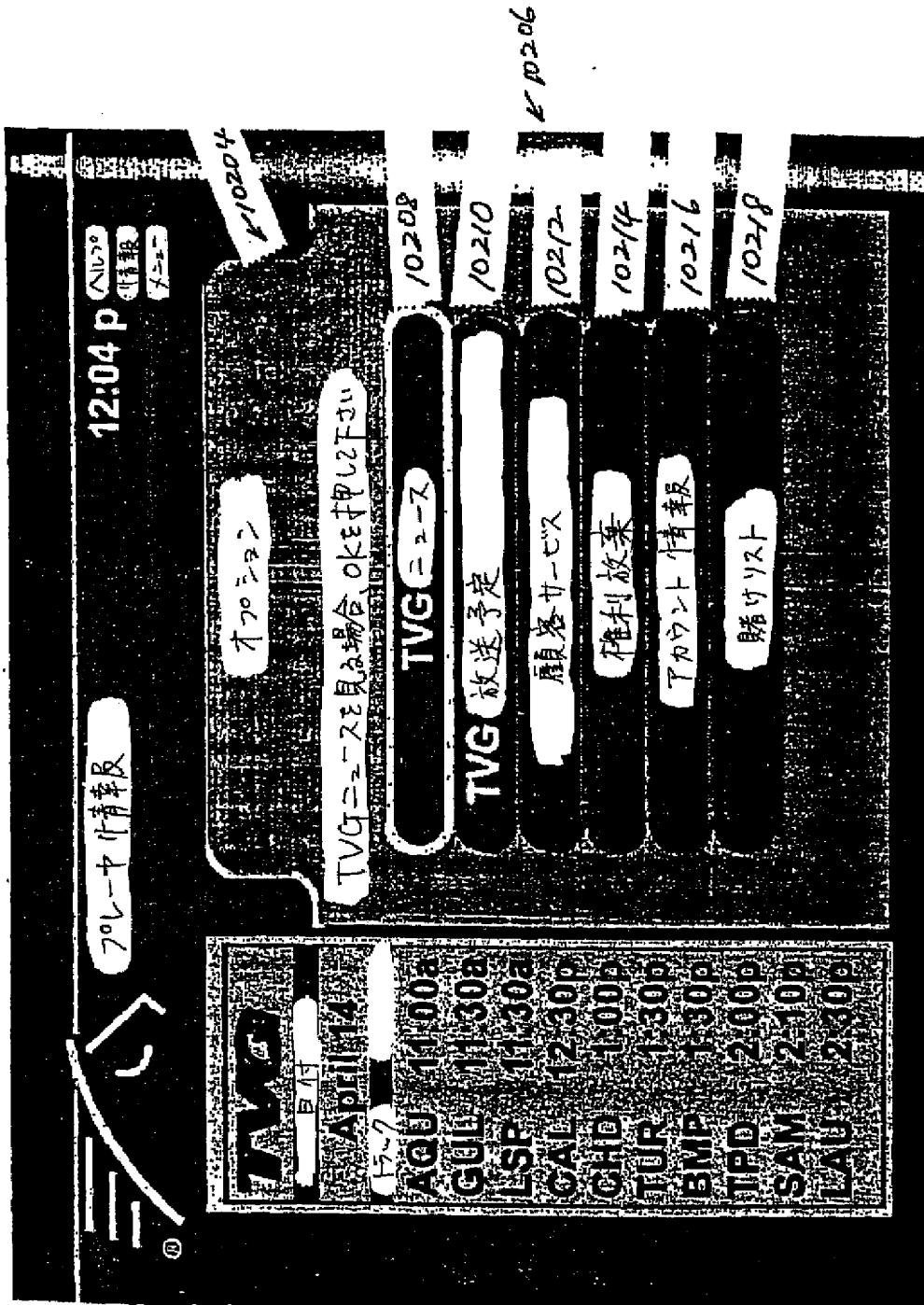
【図101】



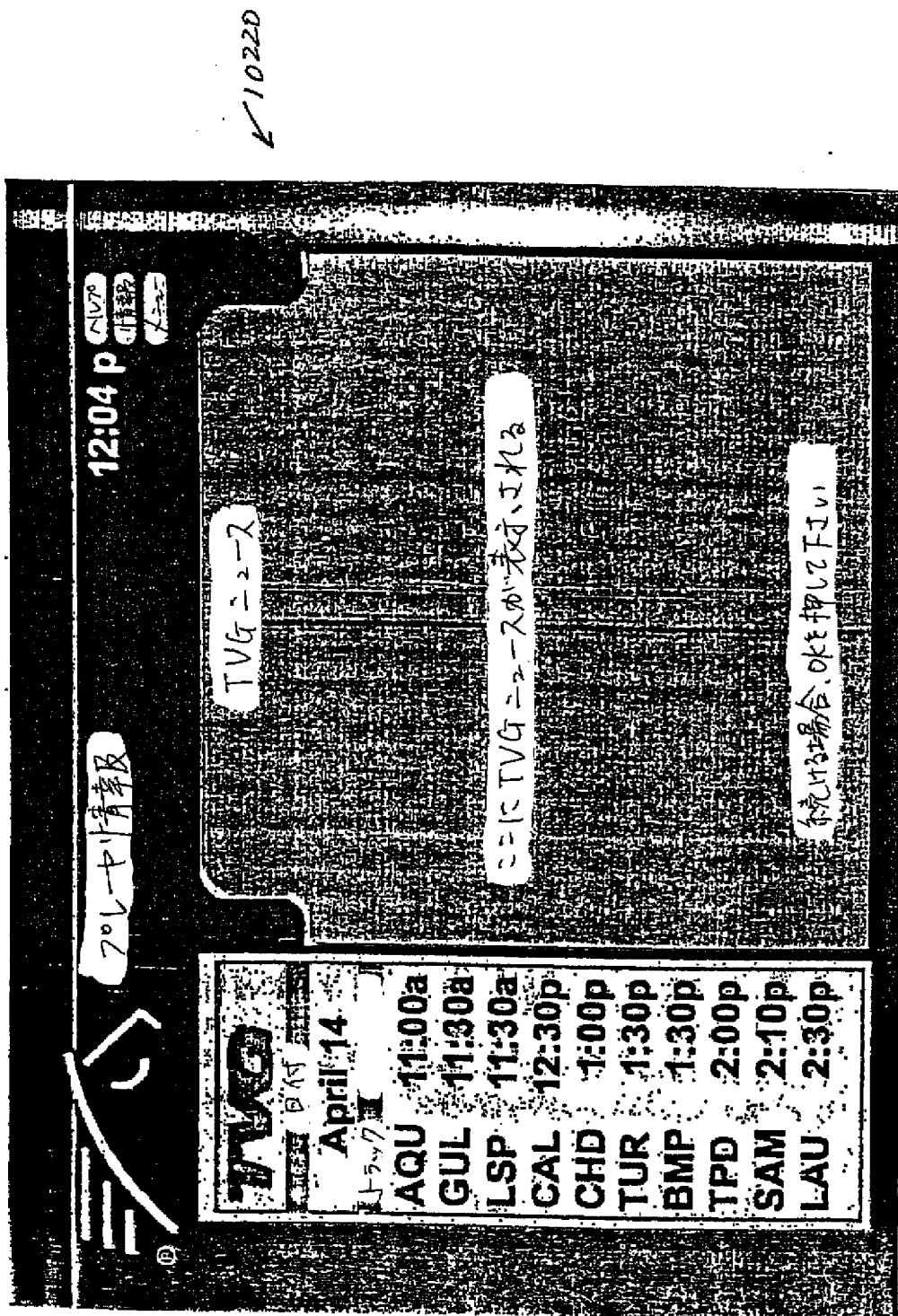
【図102】



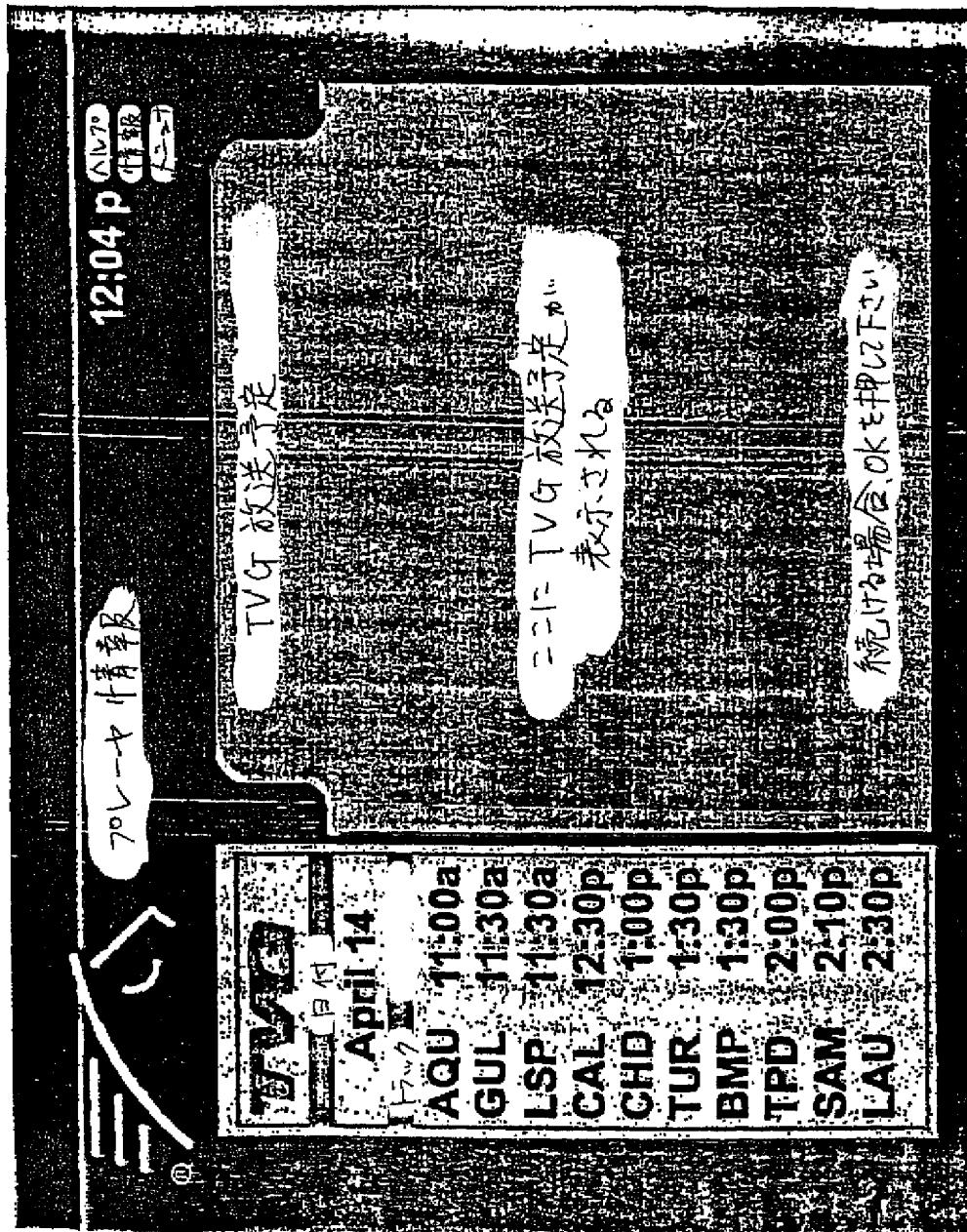
【図102A】



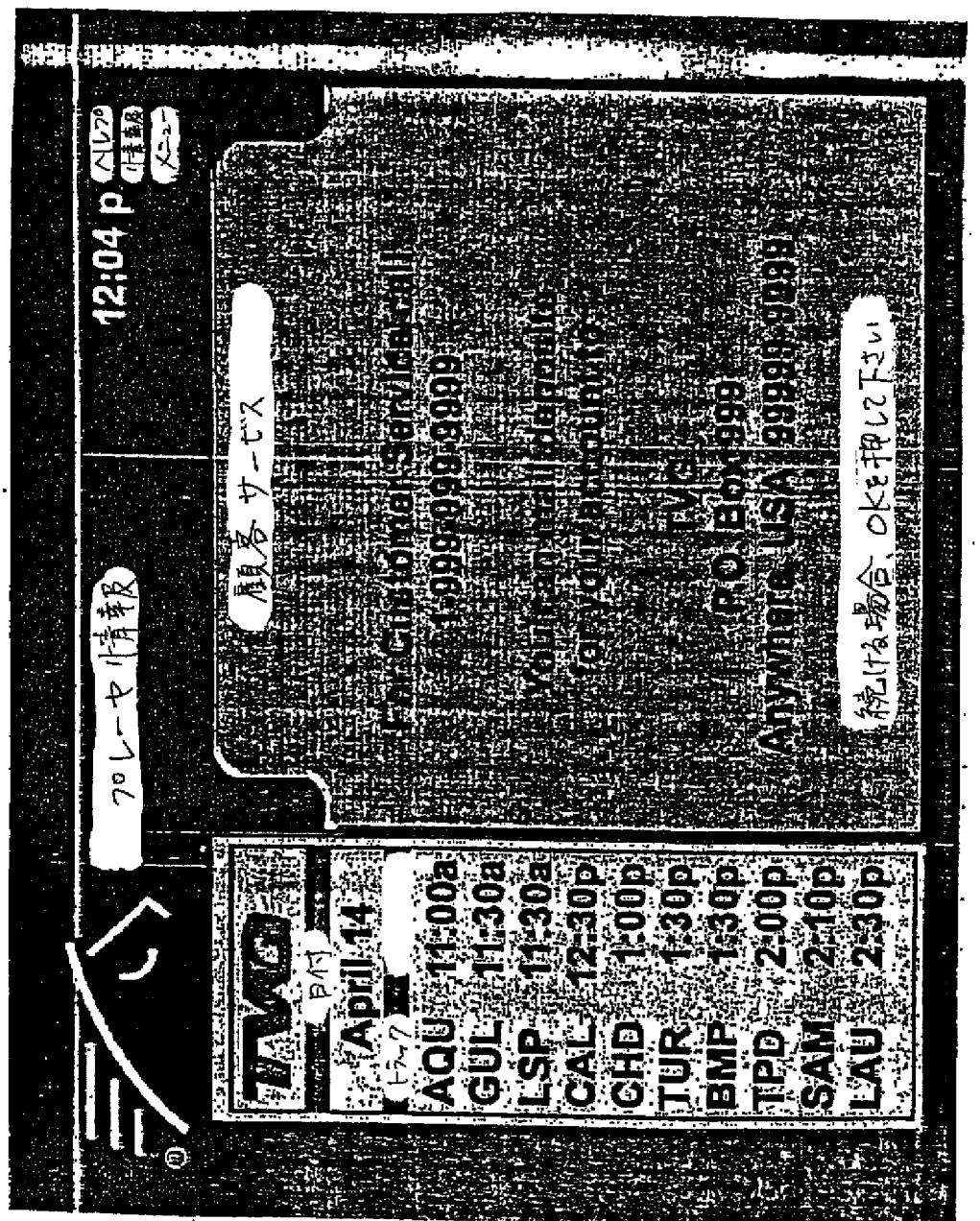
【図102B】



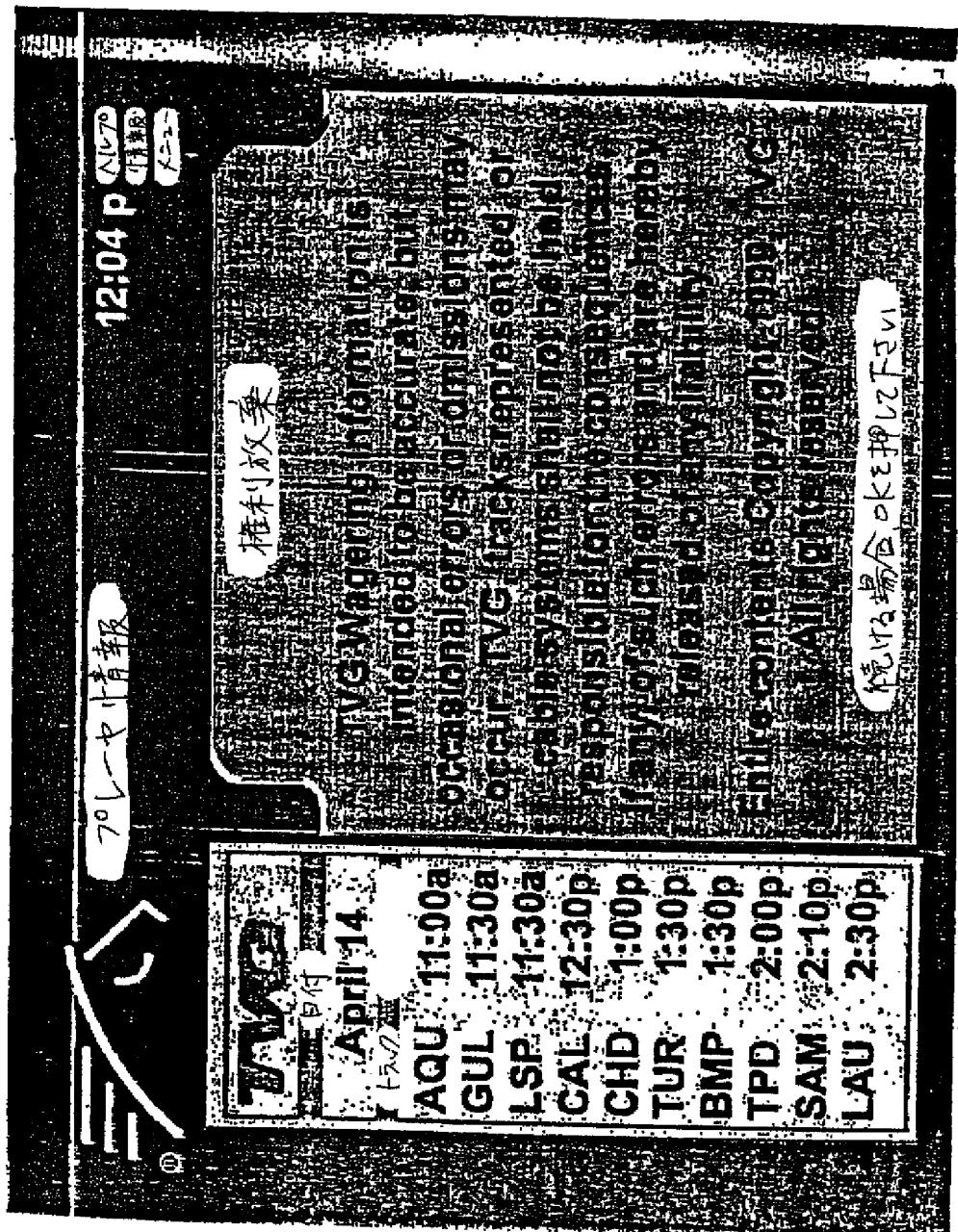
【図102C】



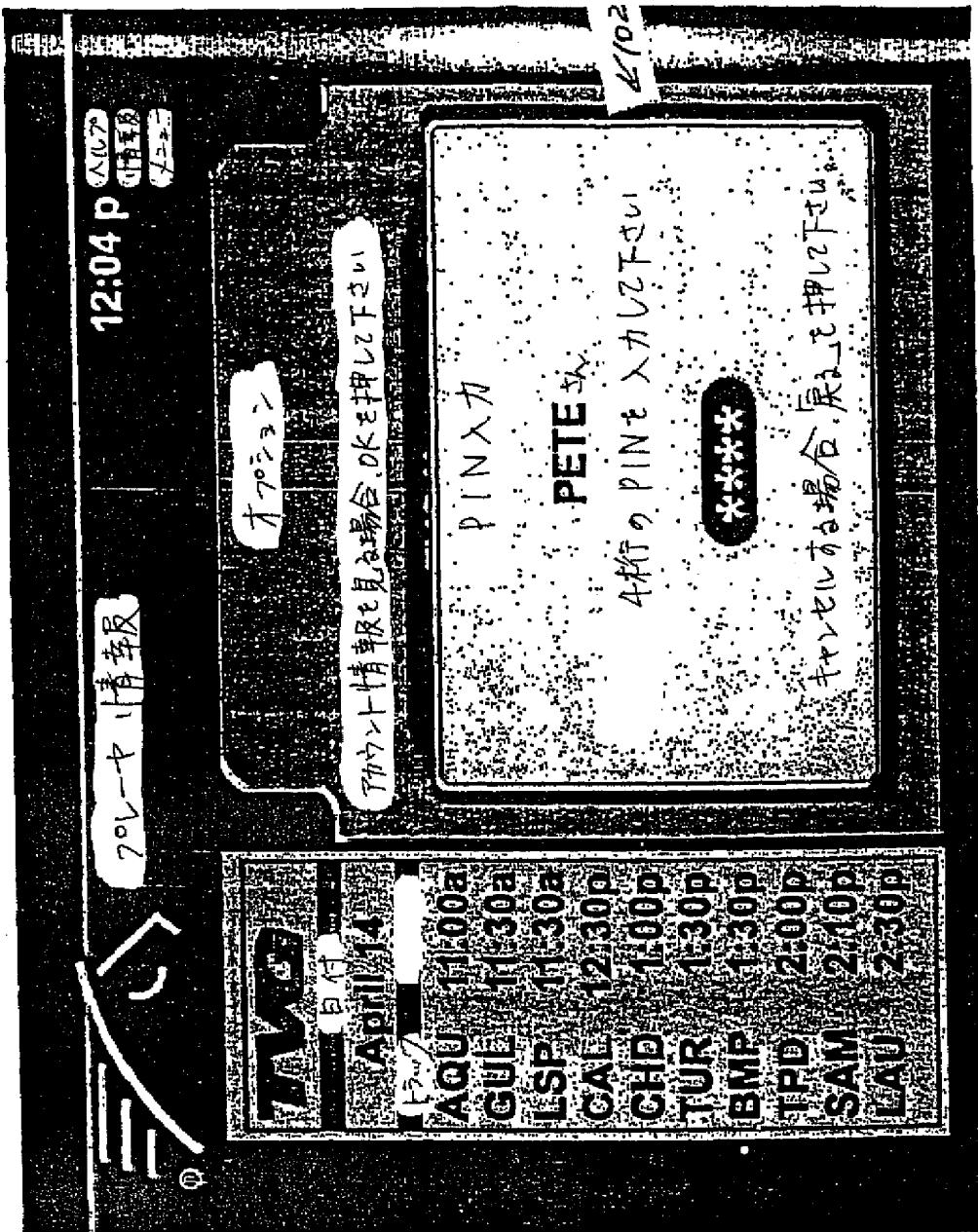
【図102D】



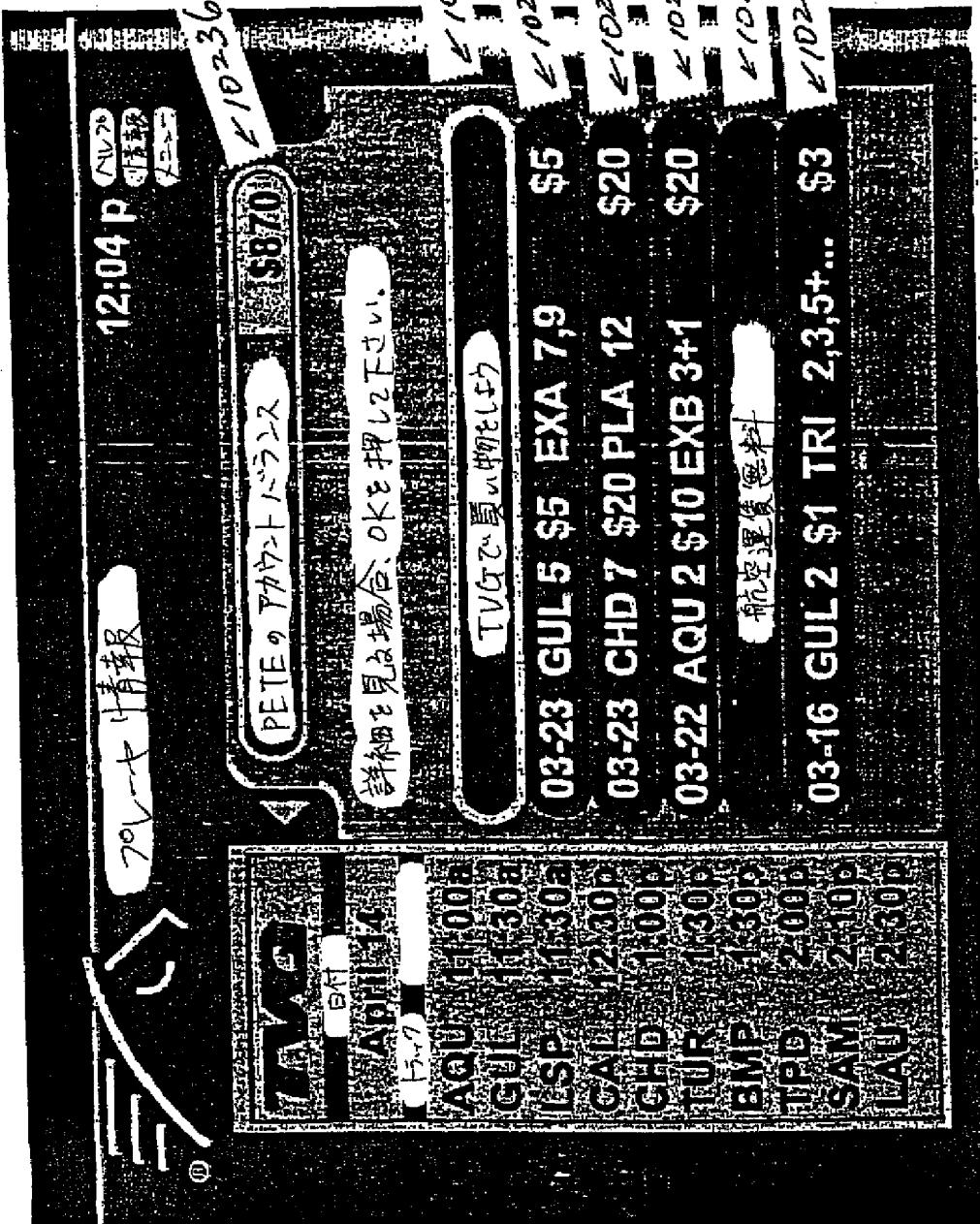
【図102E】



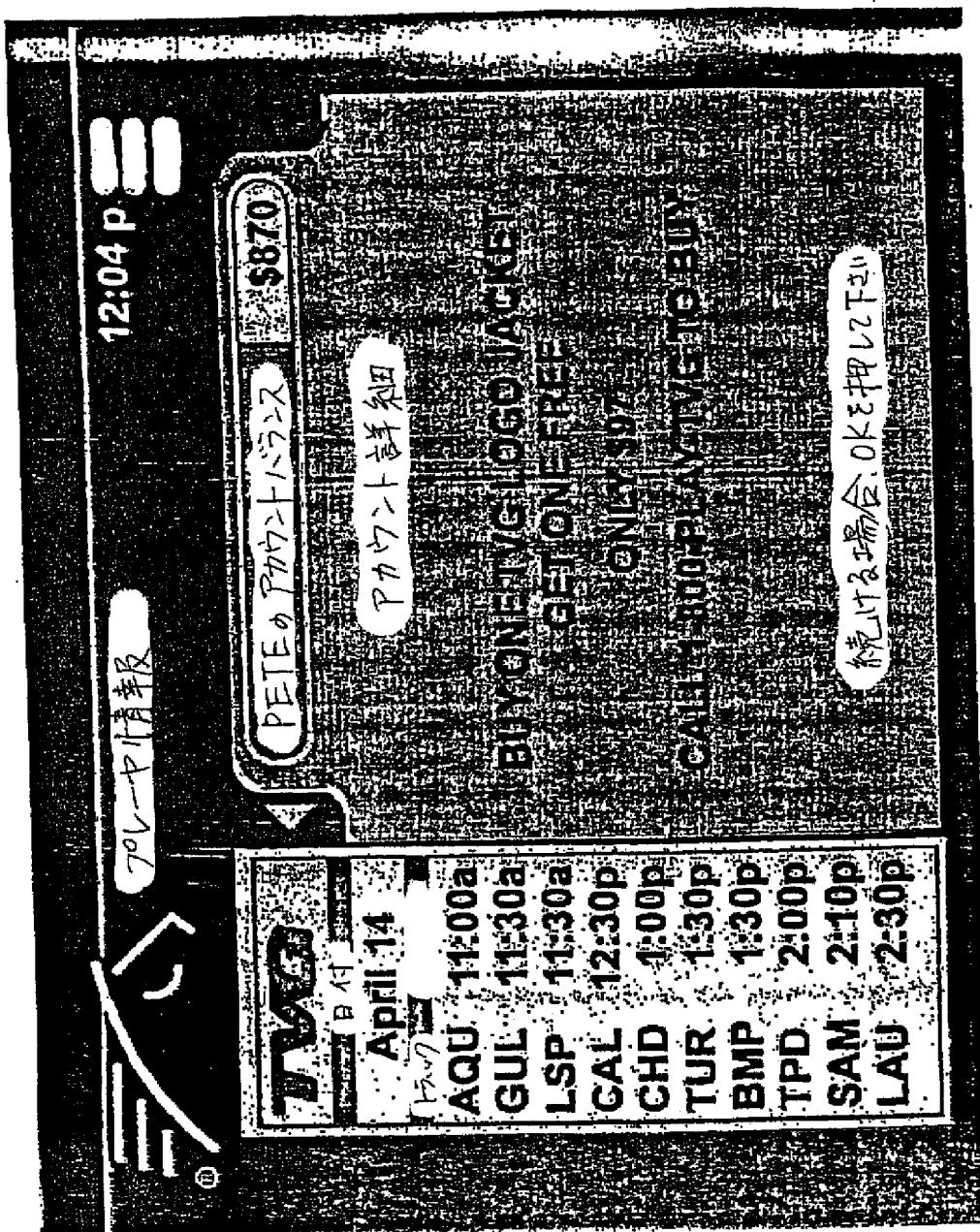
【図102F】



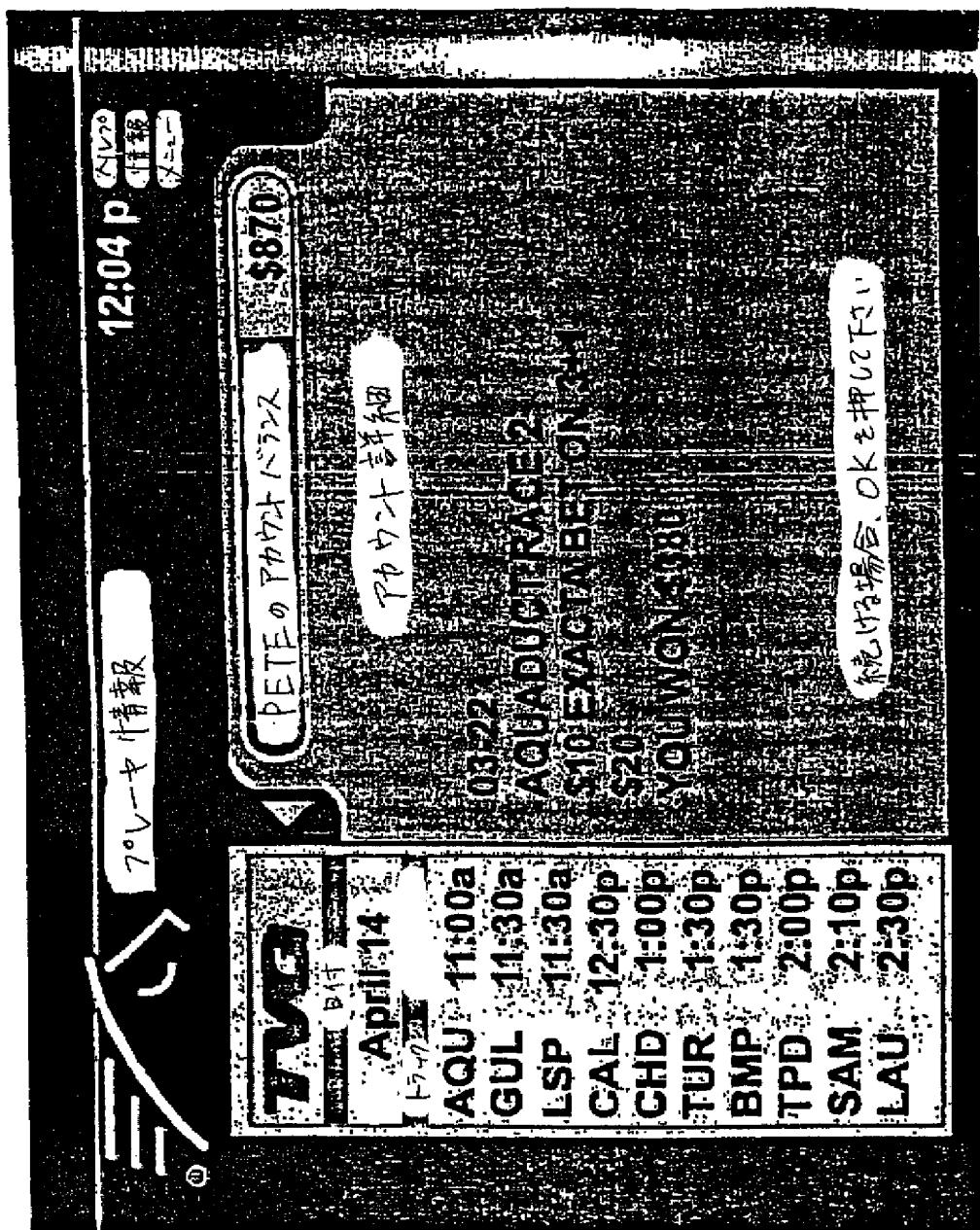
【図102G】



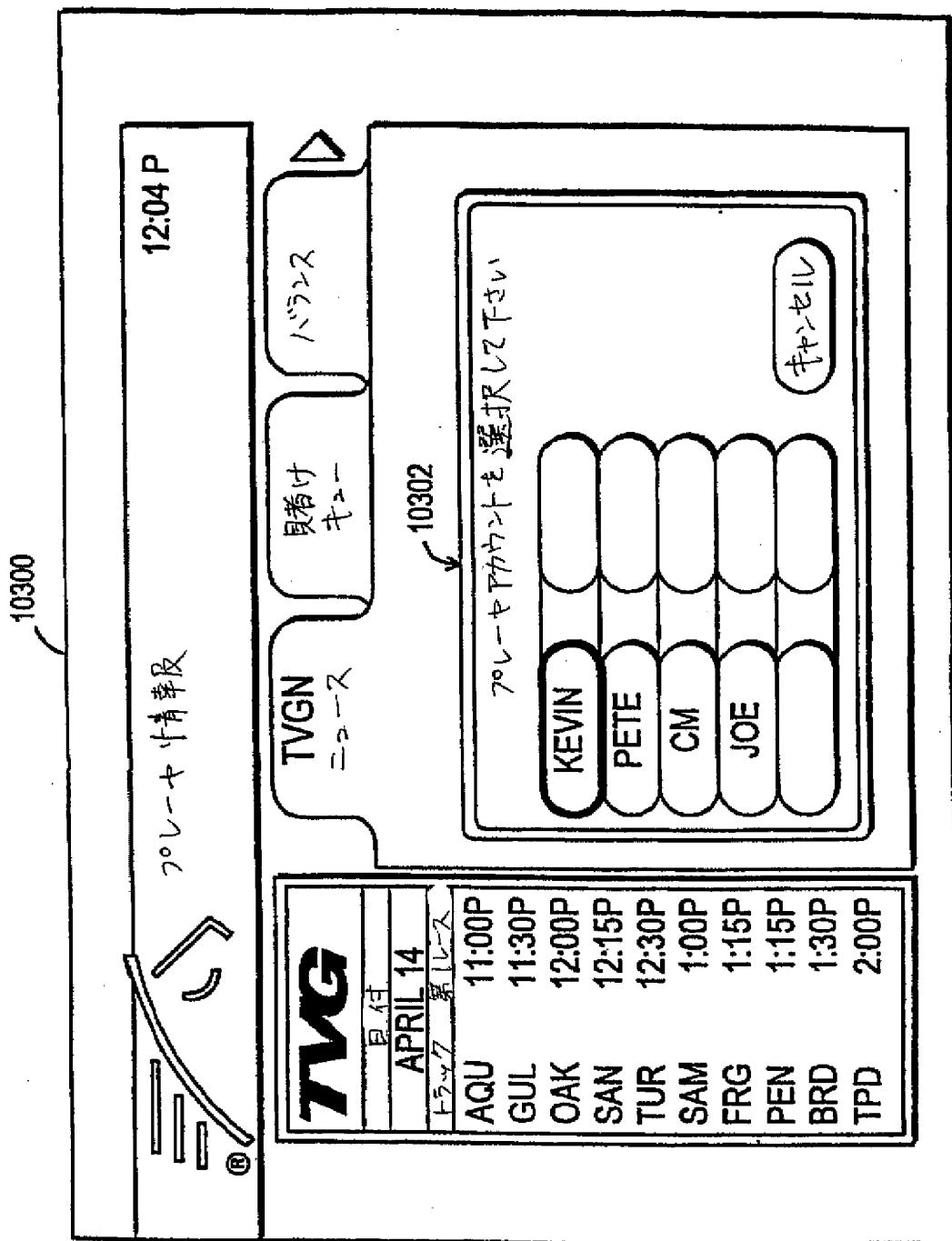
【図102H】



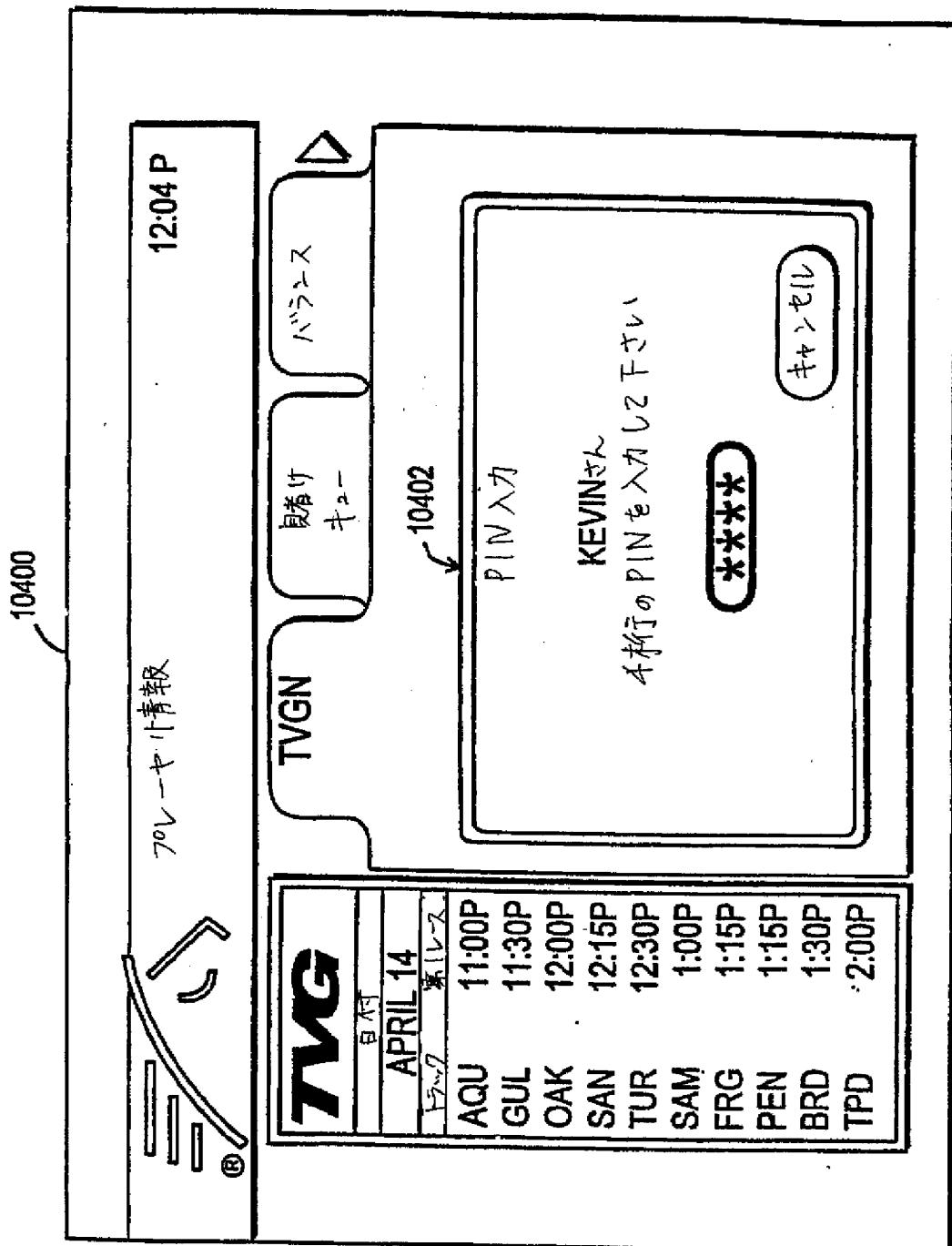
【図1021】



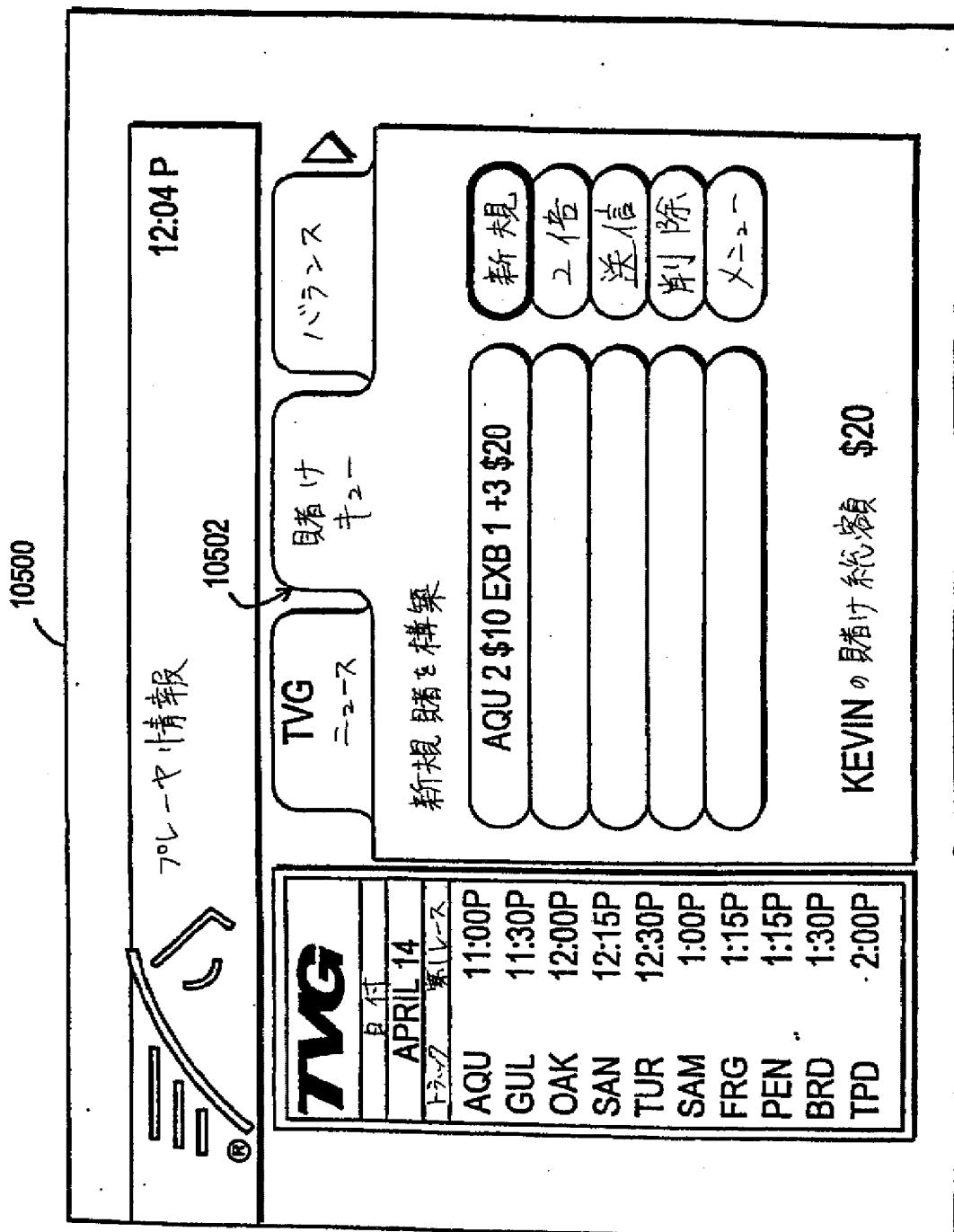
【図103】



【図104】



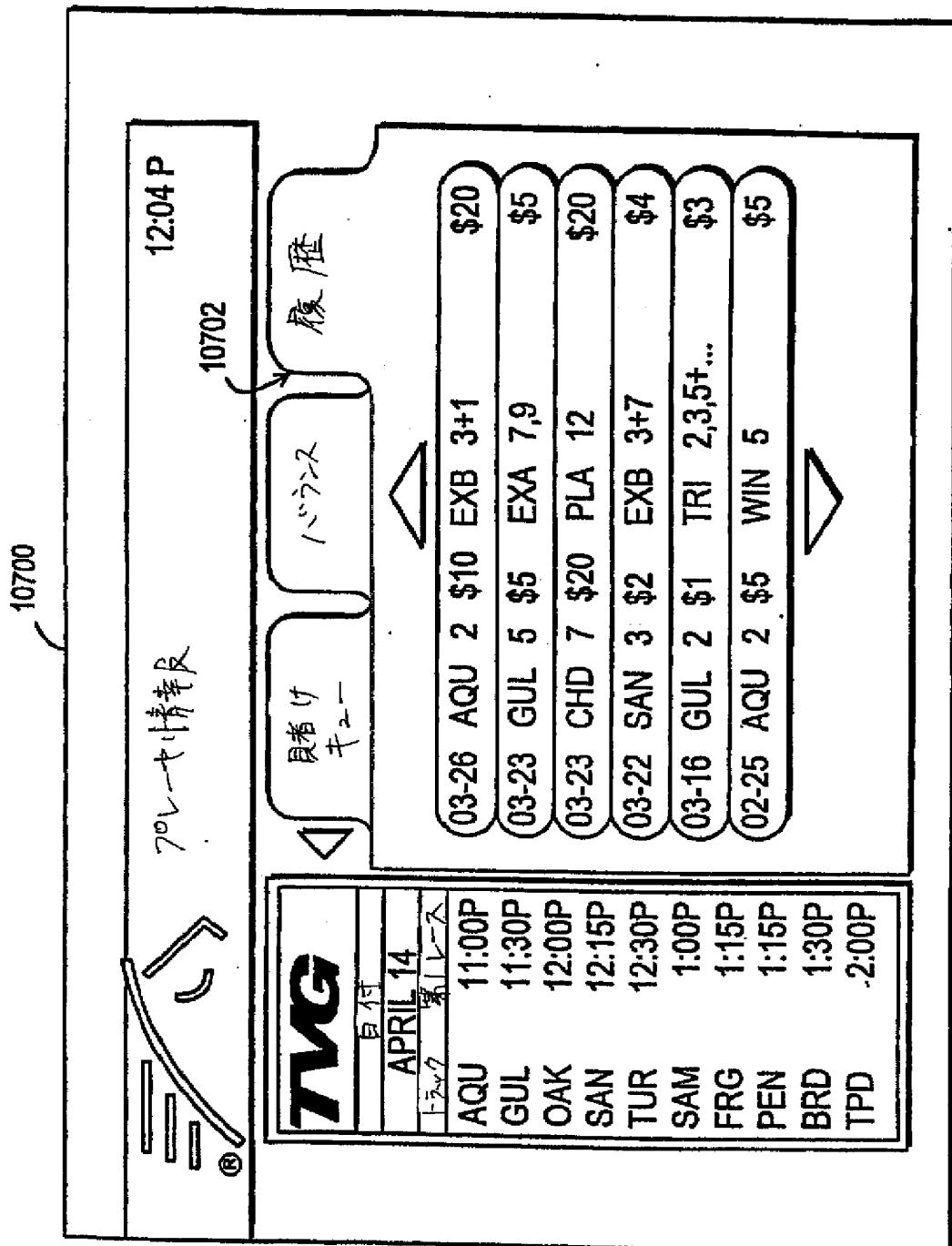
【図105】



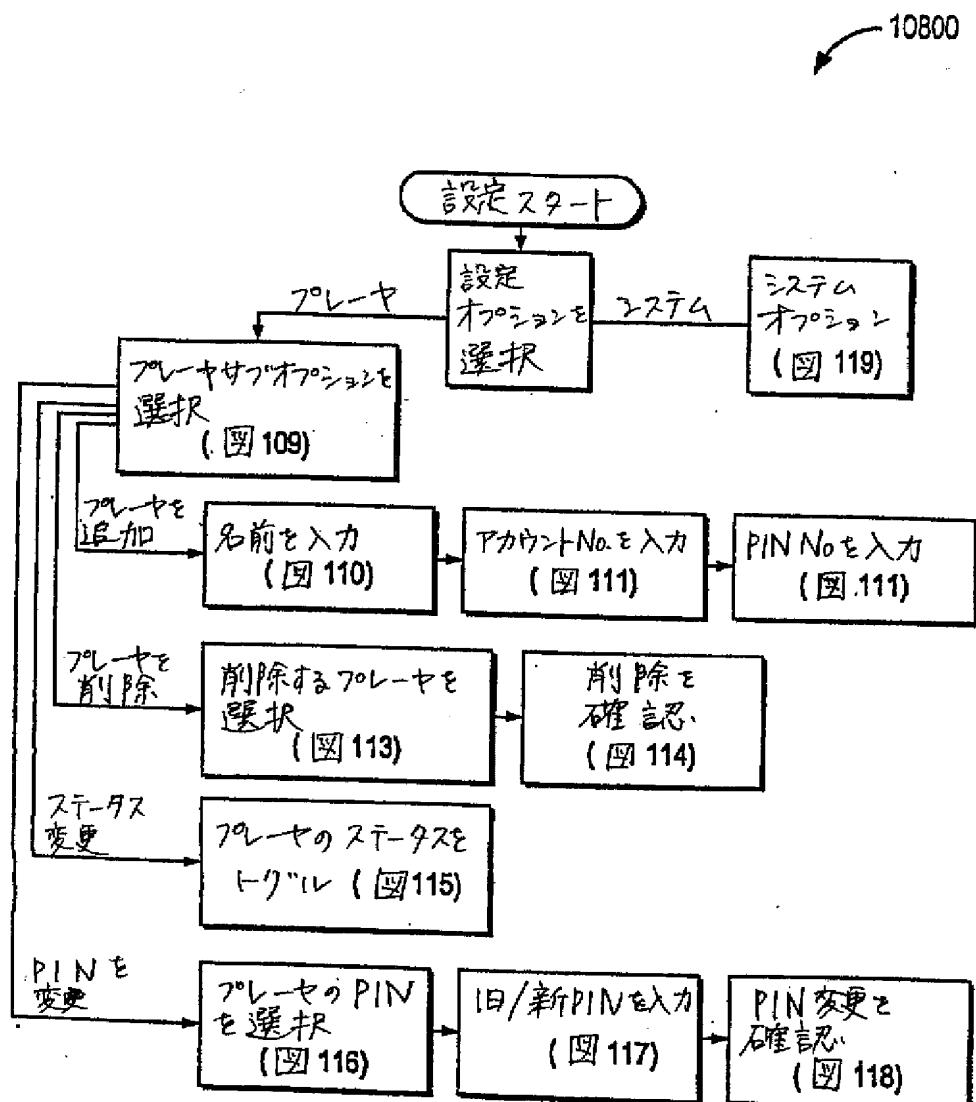
【図106】

10600	<b>アラーヤ 情報</b> 	<b>10602</b> 																						
	<b>12:04 P</b> <b>ビデオ</b> <b>履歴</b>	<b>ビデオ</b> <b>KEVIN</b> さん 現在の バランスは <b>\$18</b>																						
	<b>TVC</b> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">B14</td> <td style="padding: 2px;">APRIL 14</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">AQU</td> <td style="padding: 2px;">11:00P</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">GUL</td> <td style="padding: 2px;">11:30P</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">OAK</td> <td style="padding: 2px;">12:00P</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">SAN</td> <td style="padding: 2px;">12:15P</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">TUR</td> <td style="padding: 2px;">12:30P</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">SAM</td> <td style="padding: 2px;">1:00P</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">FRG</td> <td style="padding: 2px;">1:15P</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">PEN</td> <td style="padding: 2px;">1:15P</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">BRD</td> <td style="padding: 2px;">1:30P</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">TPD</td> <td style="padding: 2px;">2:00P</td> </tr> </table>		B14	APRIL 14	AQU	11:00P	GUL	11:30P	OAK	12:00P	SAN	12:15P	TUR	12:30P	SAM	1:00P	FRG	1:15P	PEN	1:15P	BRD	1:30P	TPD	2:00P
B14	APRIL 14																							
AQU	11:00P																							
GUL	11:30P																							
OAK	12:00P																							
SAN	12:15P																							
TUR	12:30P																							
SAM	1:00P																							
FRG	1:15P																							
PEN	1:15P																							
BRD	1:30P																							
TPD	2:00P																							

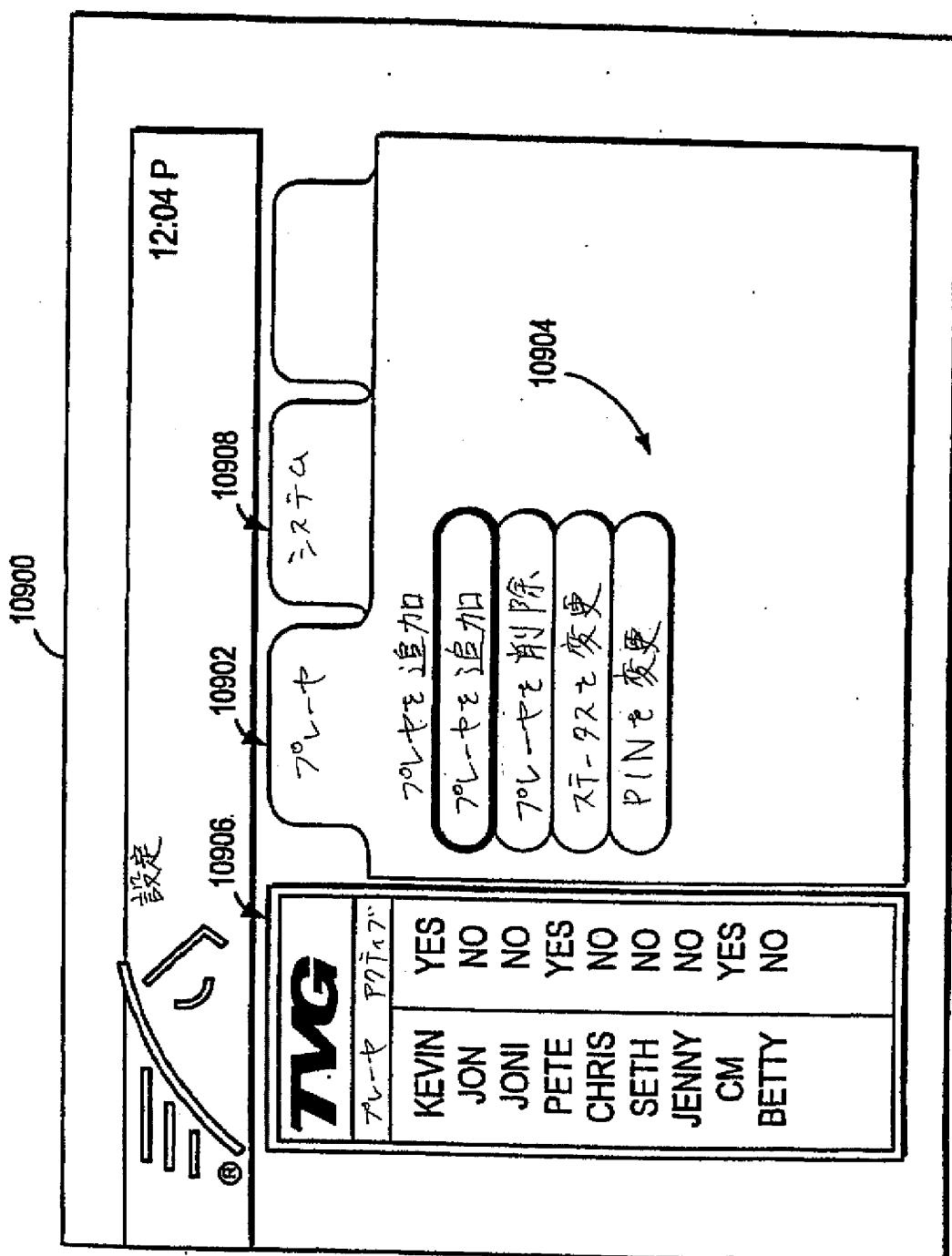
【図107】



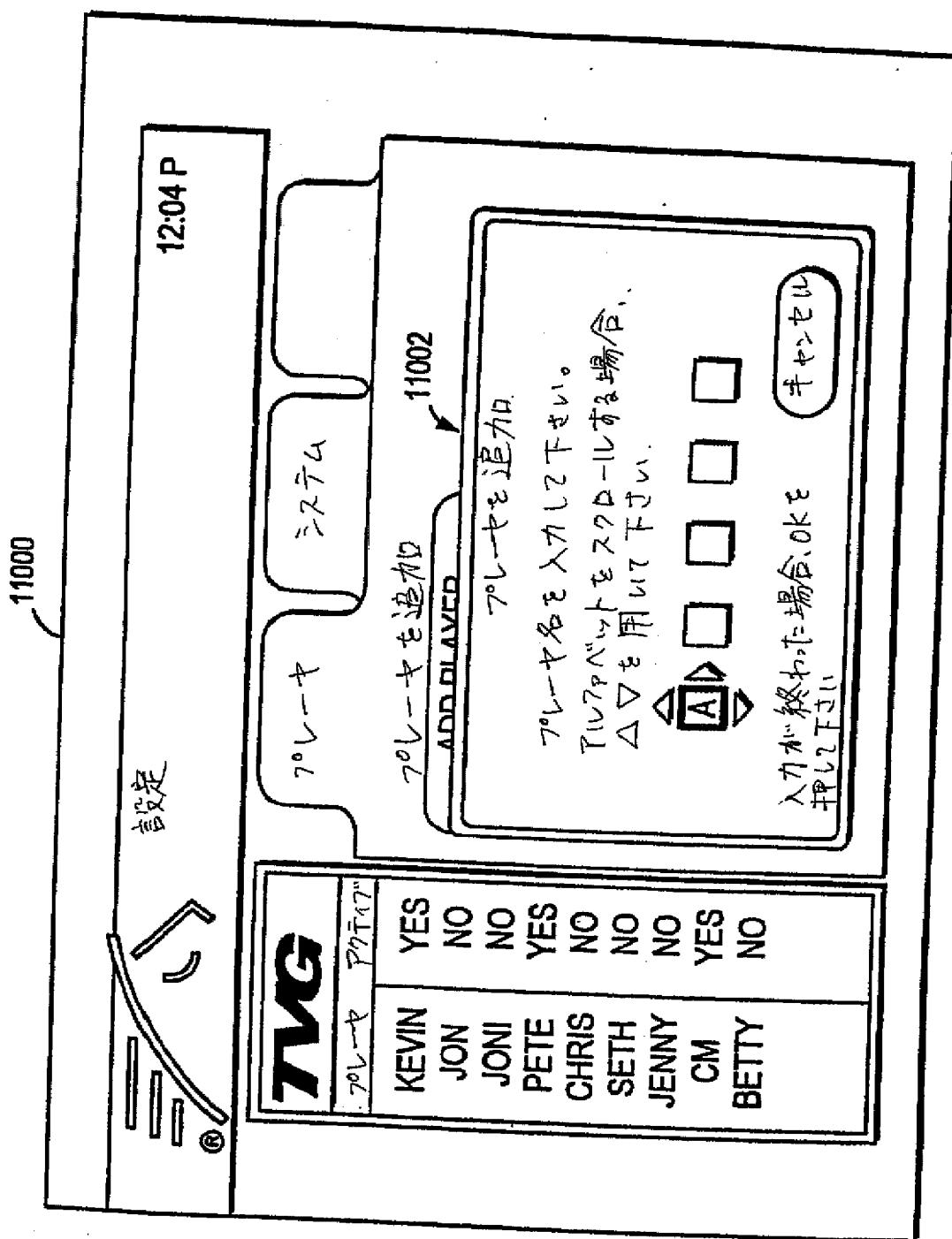
【図108】



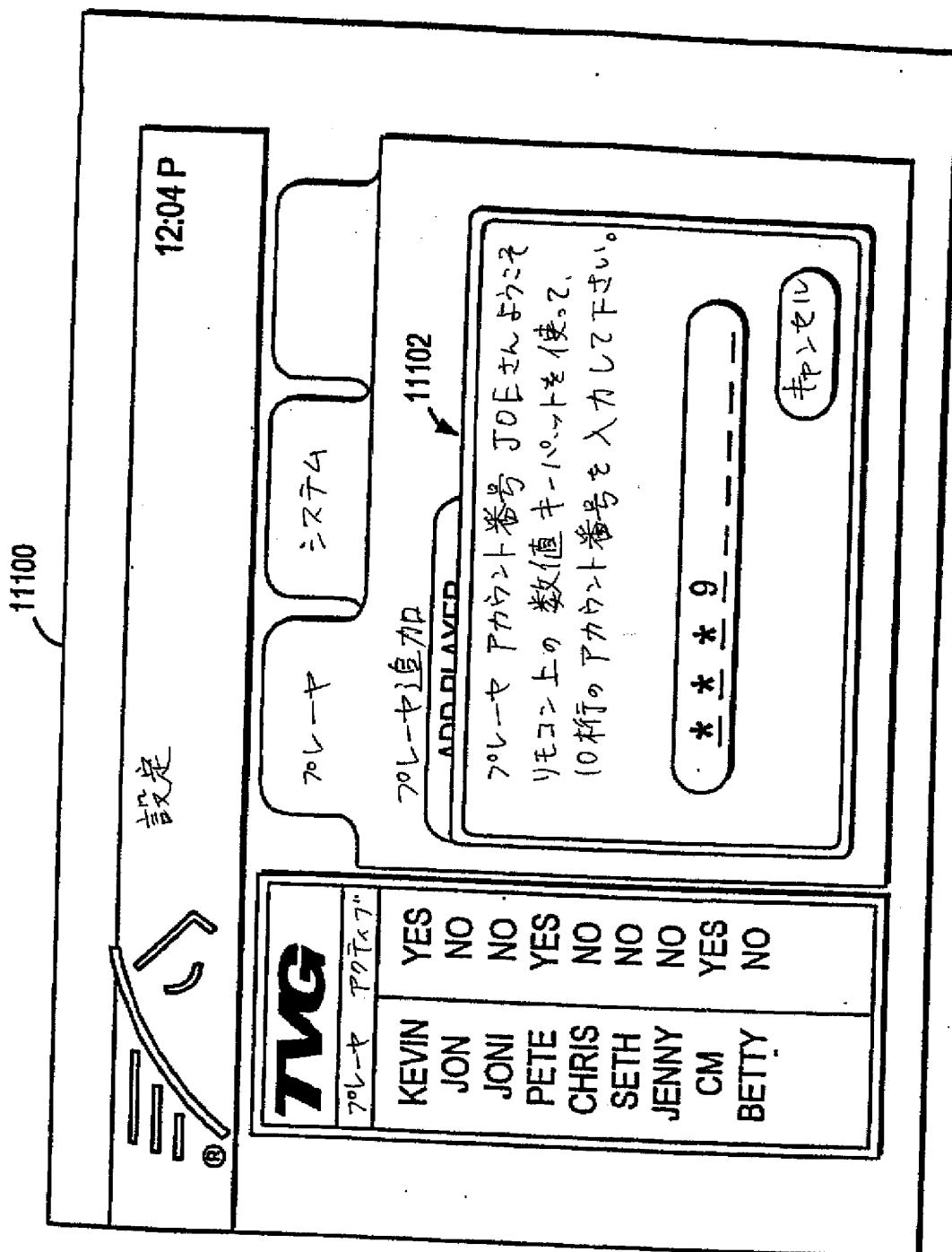
【図109】



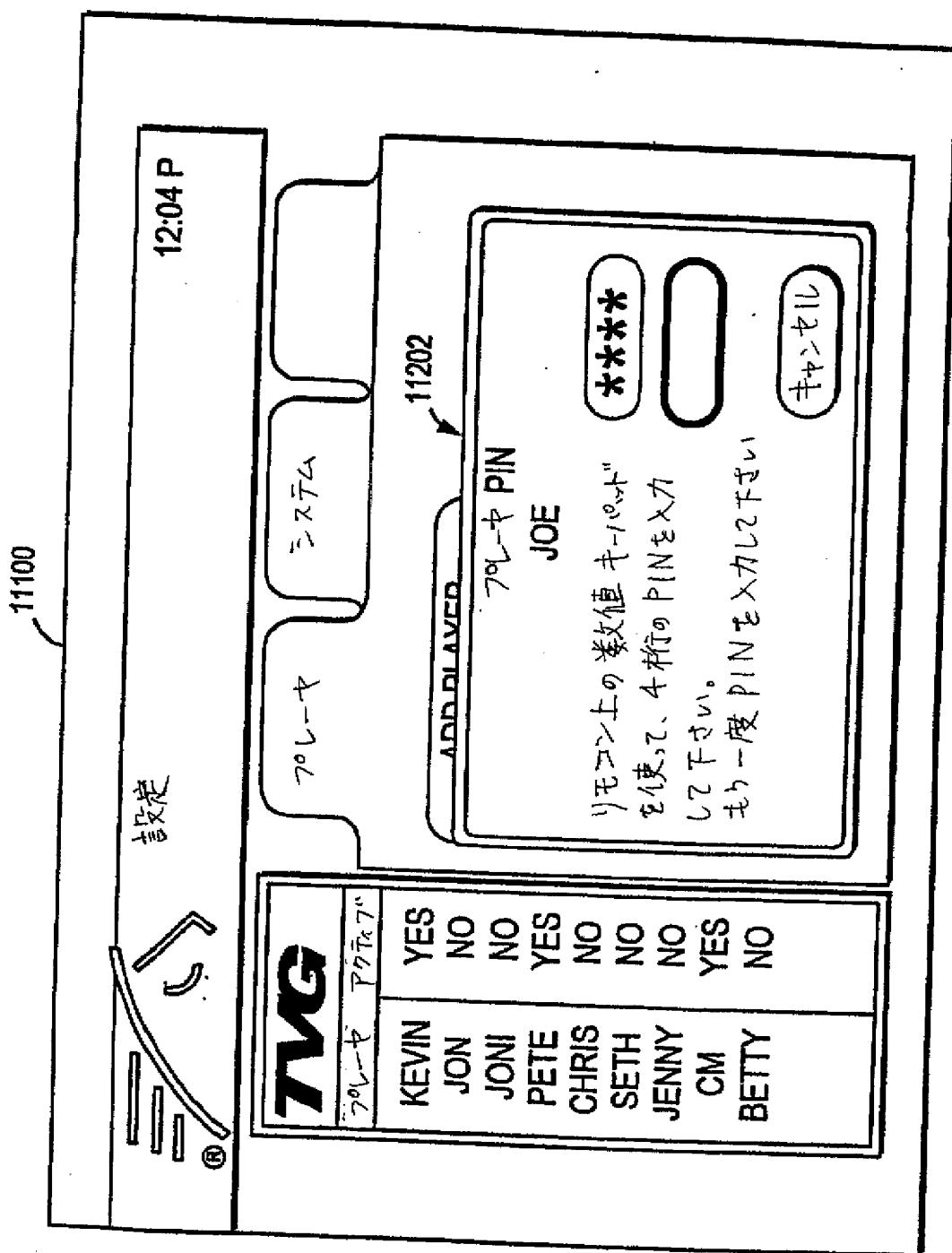
【四 1 1 0】



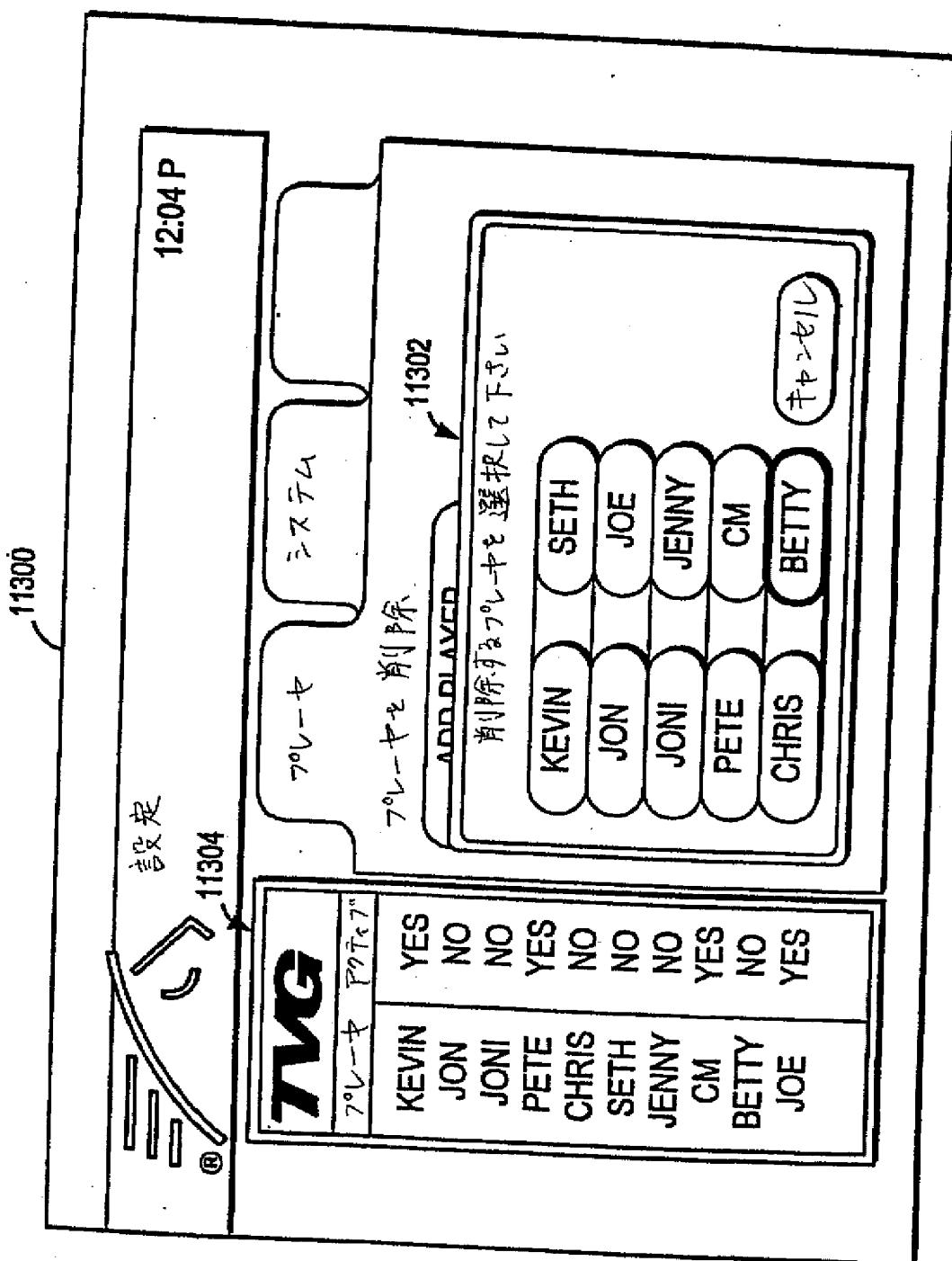
【図111】



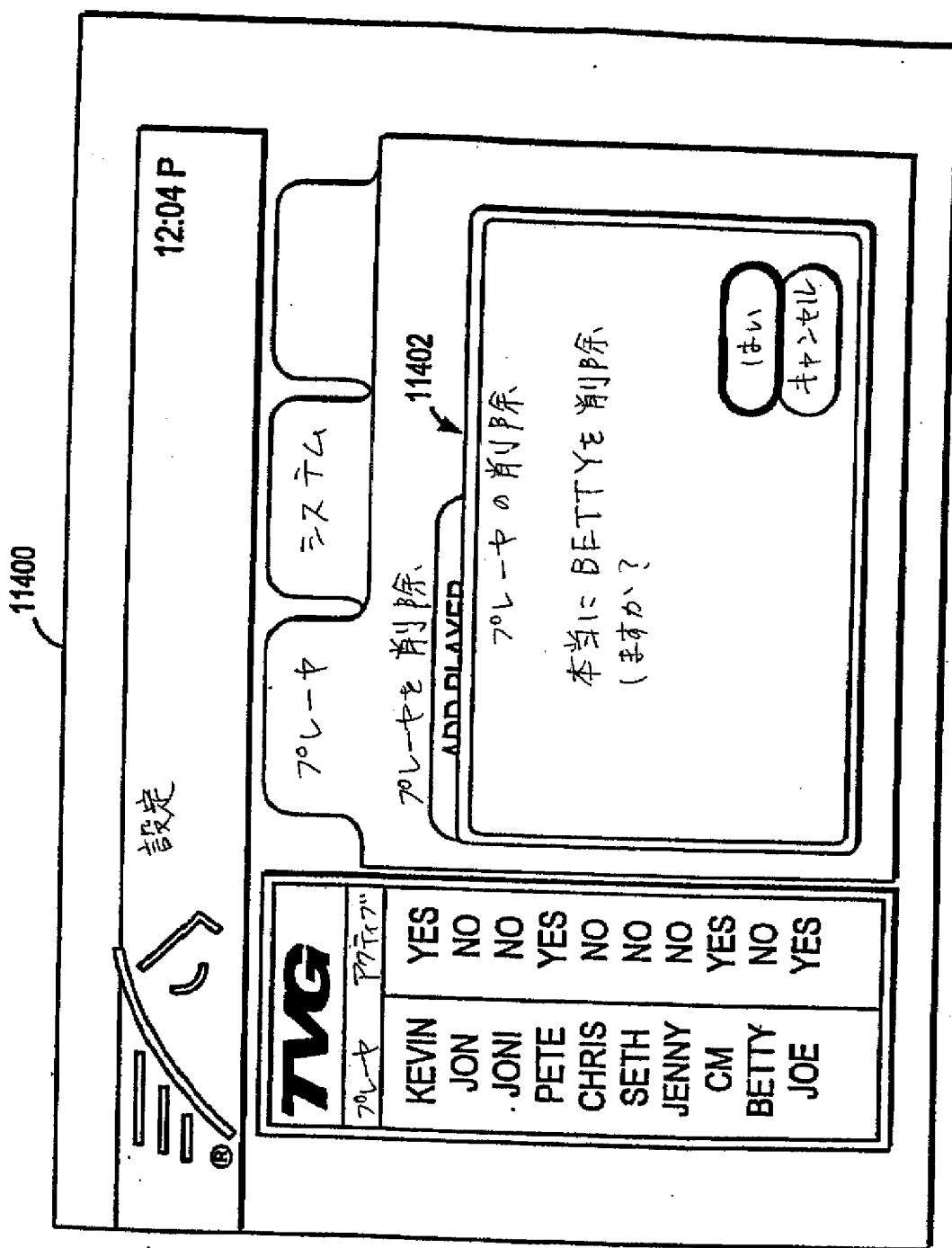
【図112】



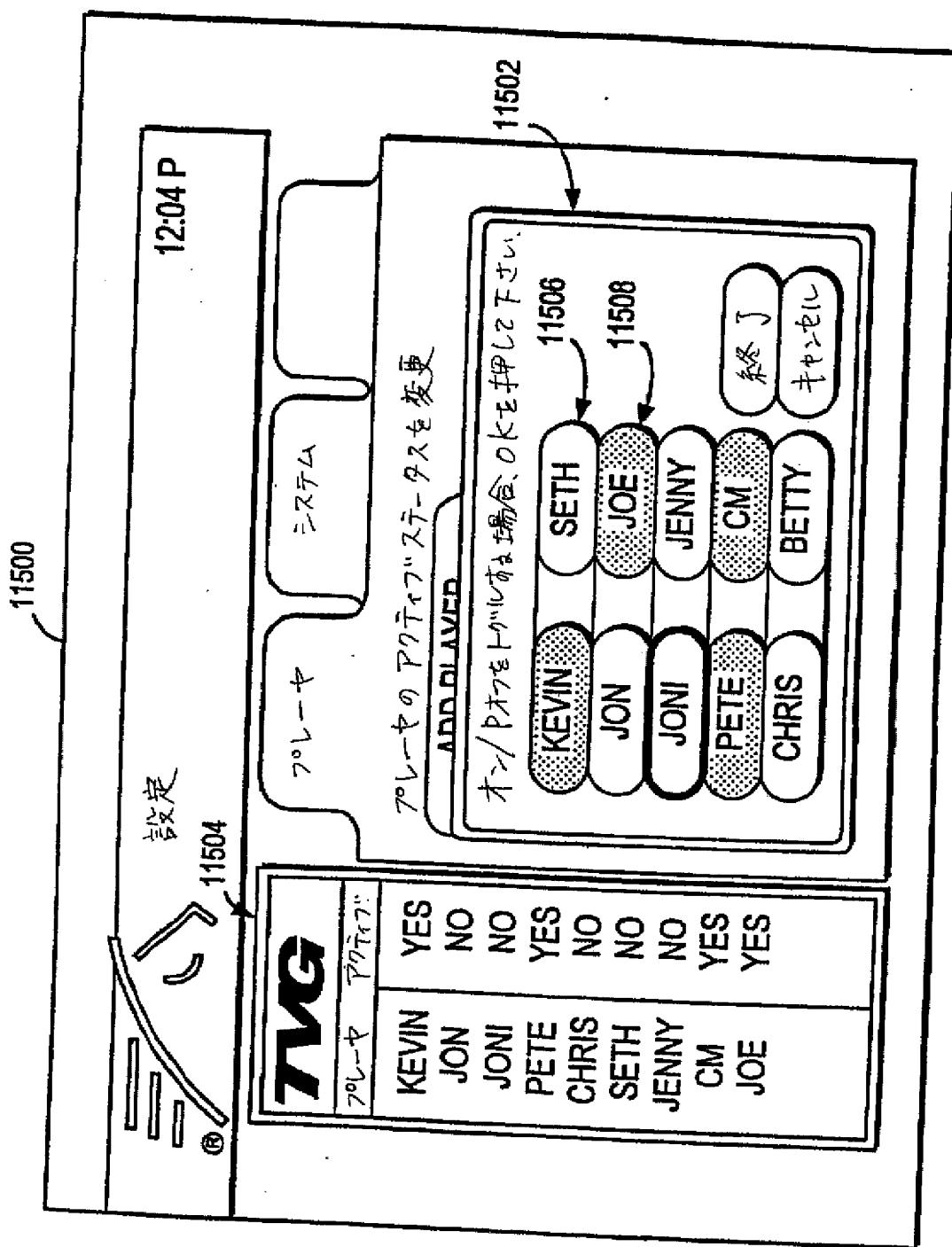
【四 1 1 3】



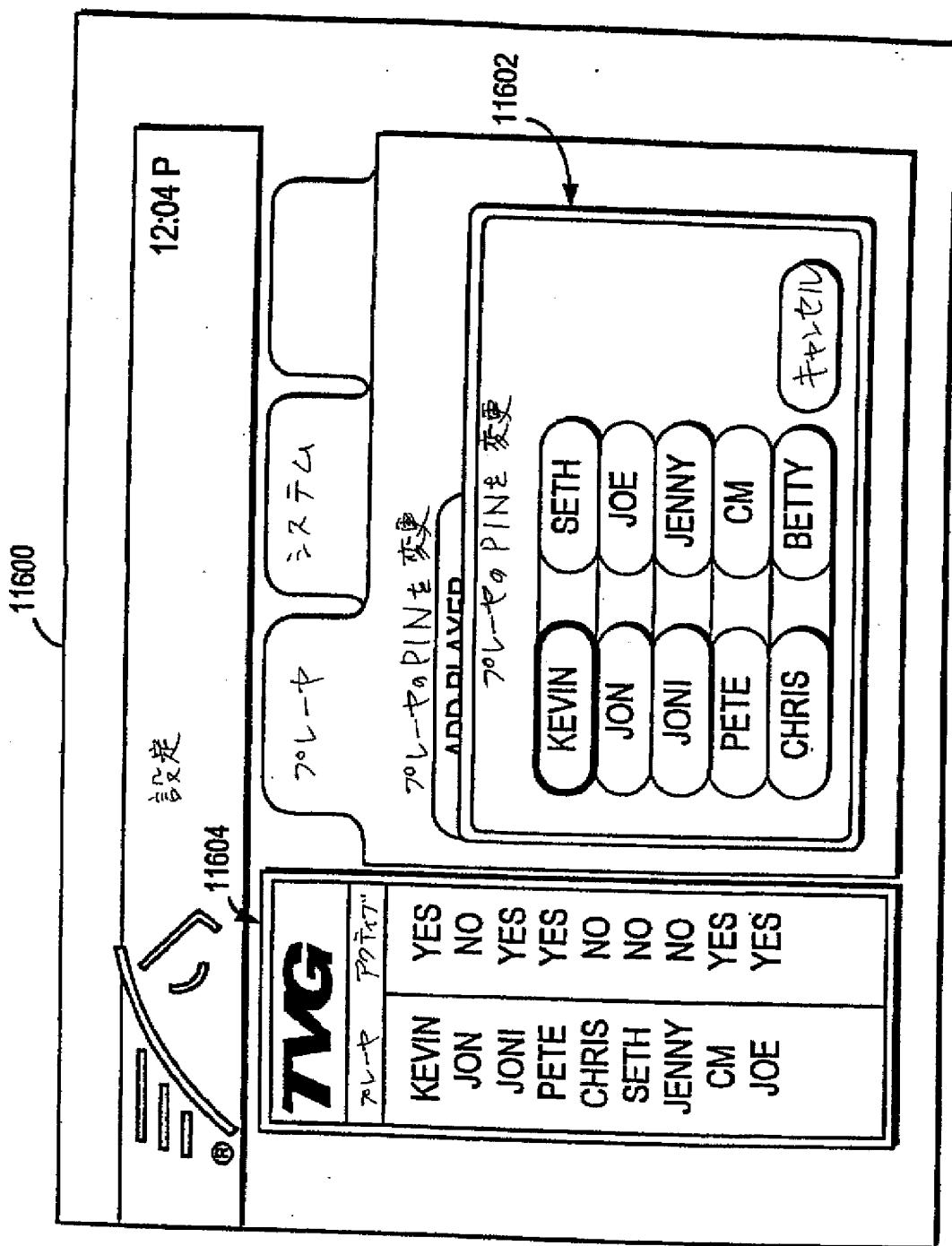
【四】 1 1 4】



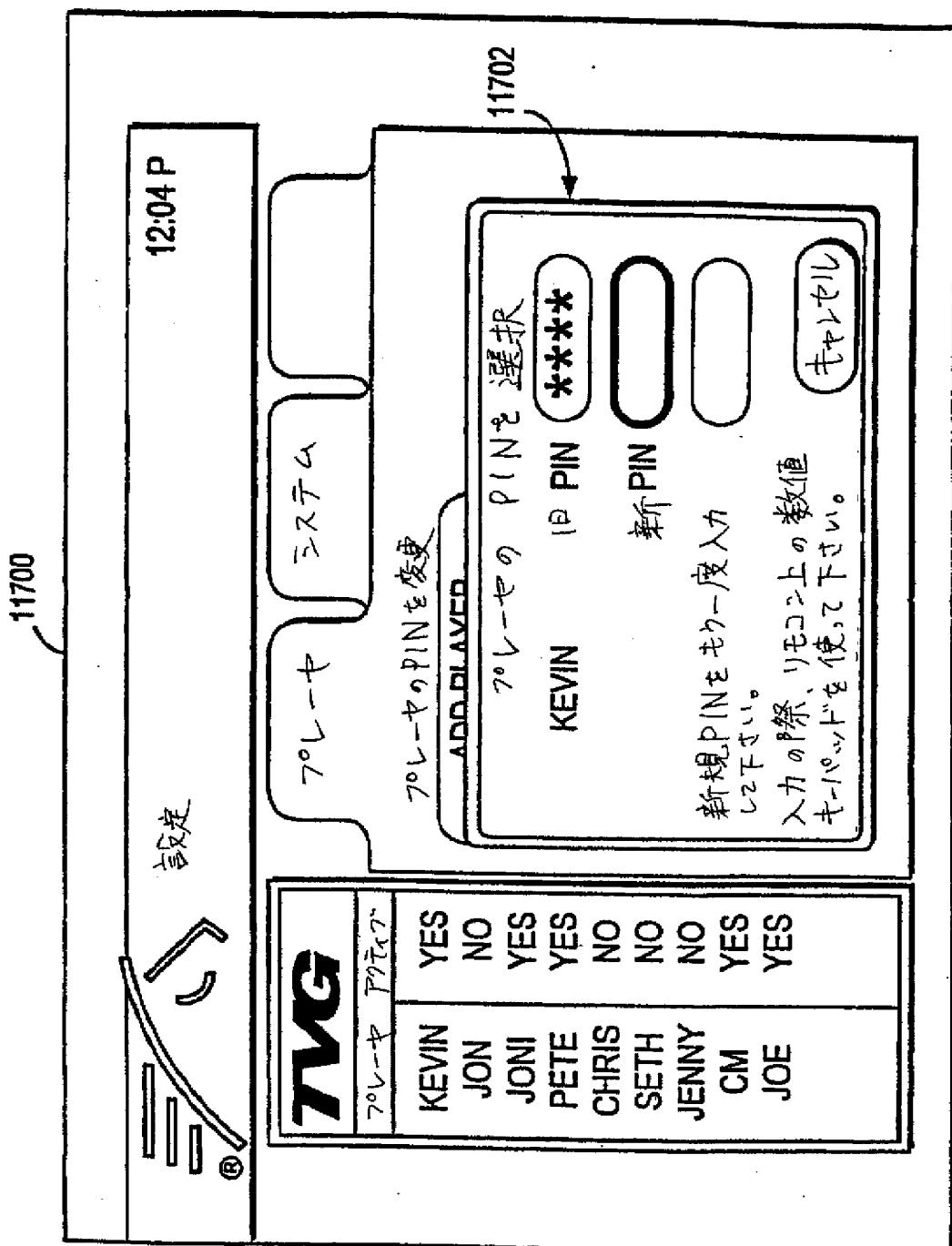
【図115】



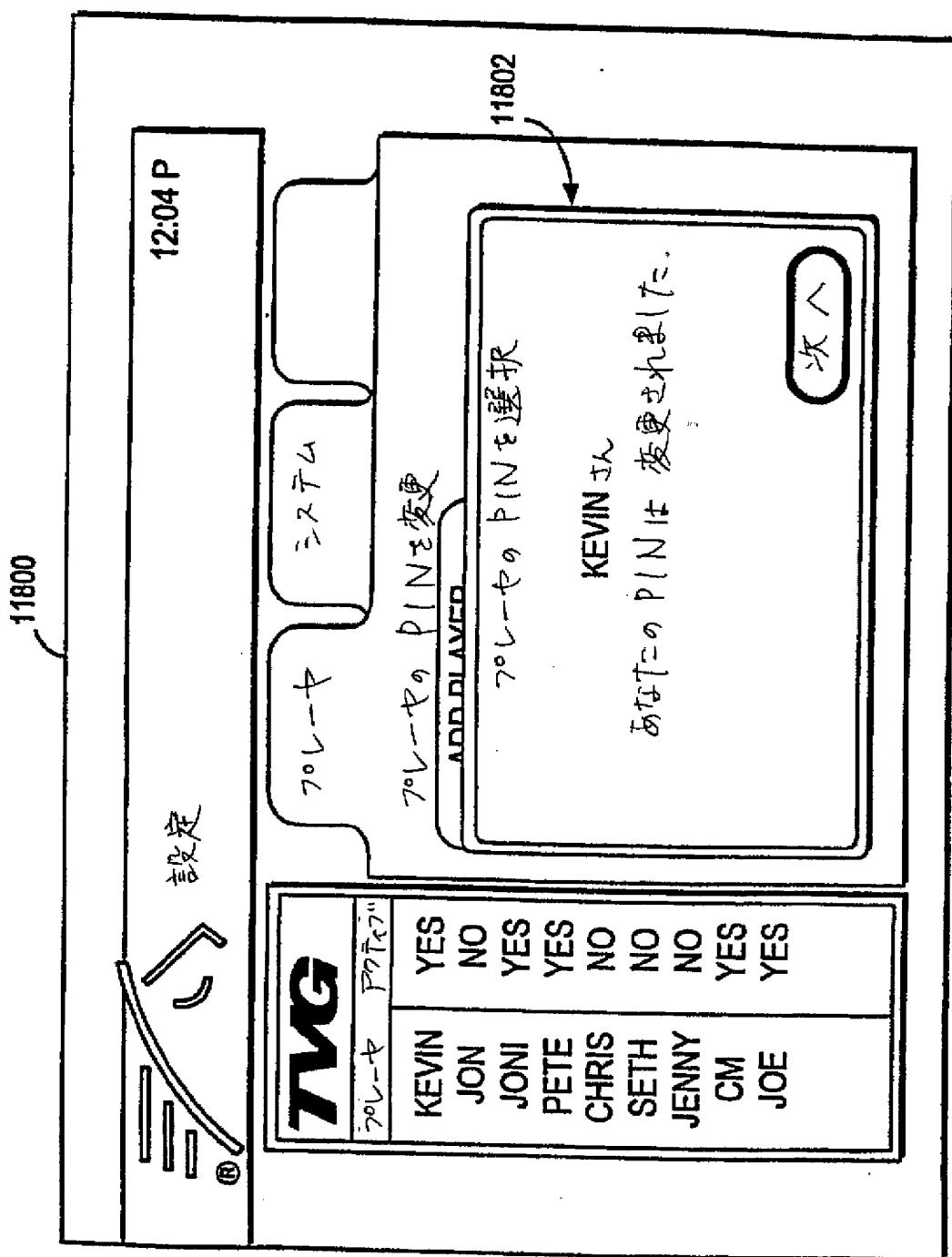
【図116】



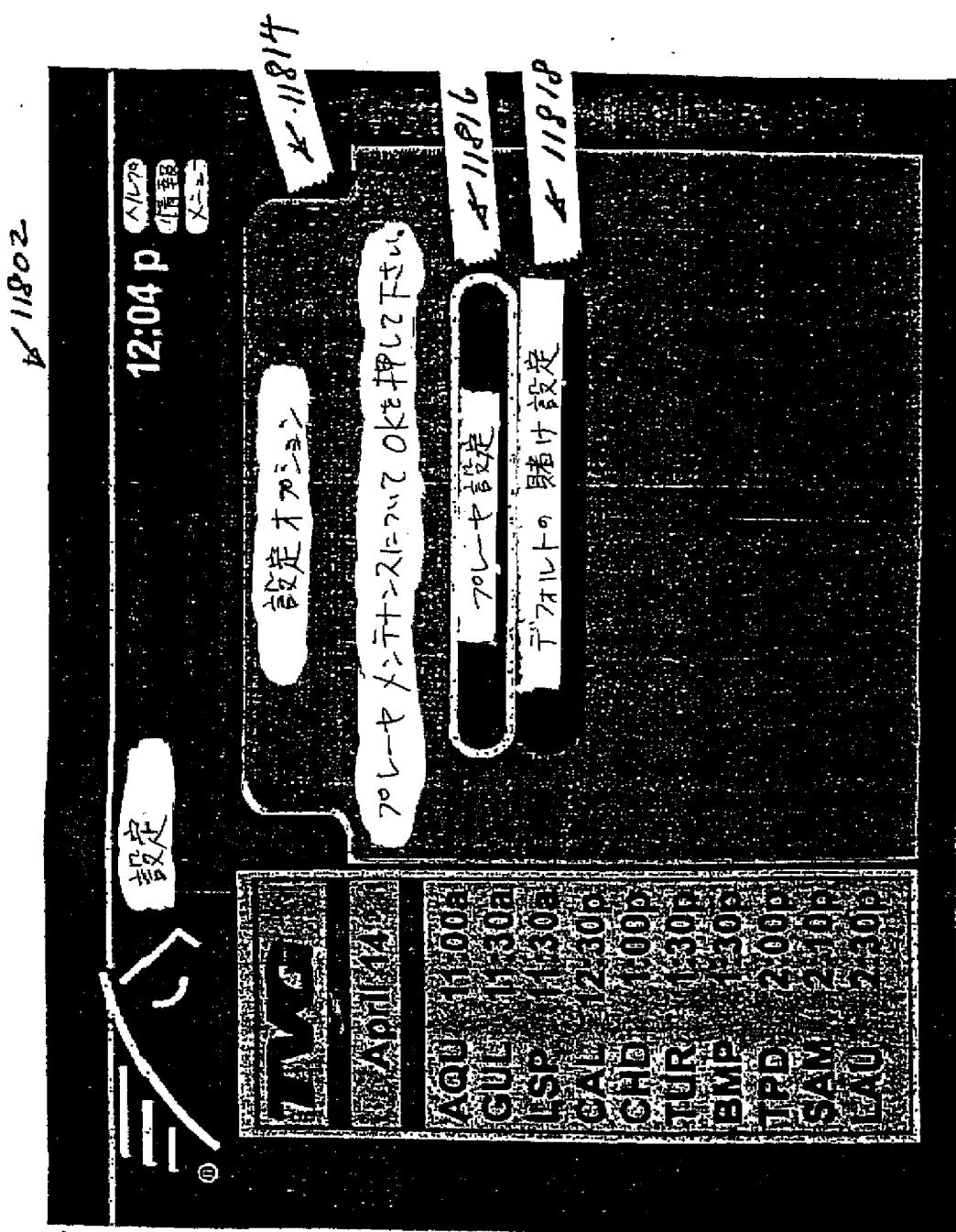
【四 1 1 7】



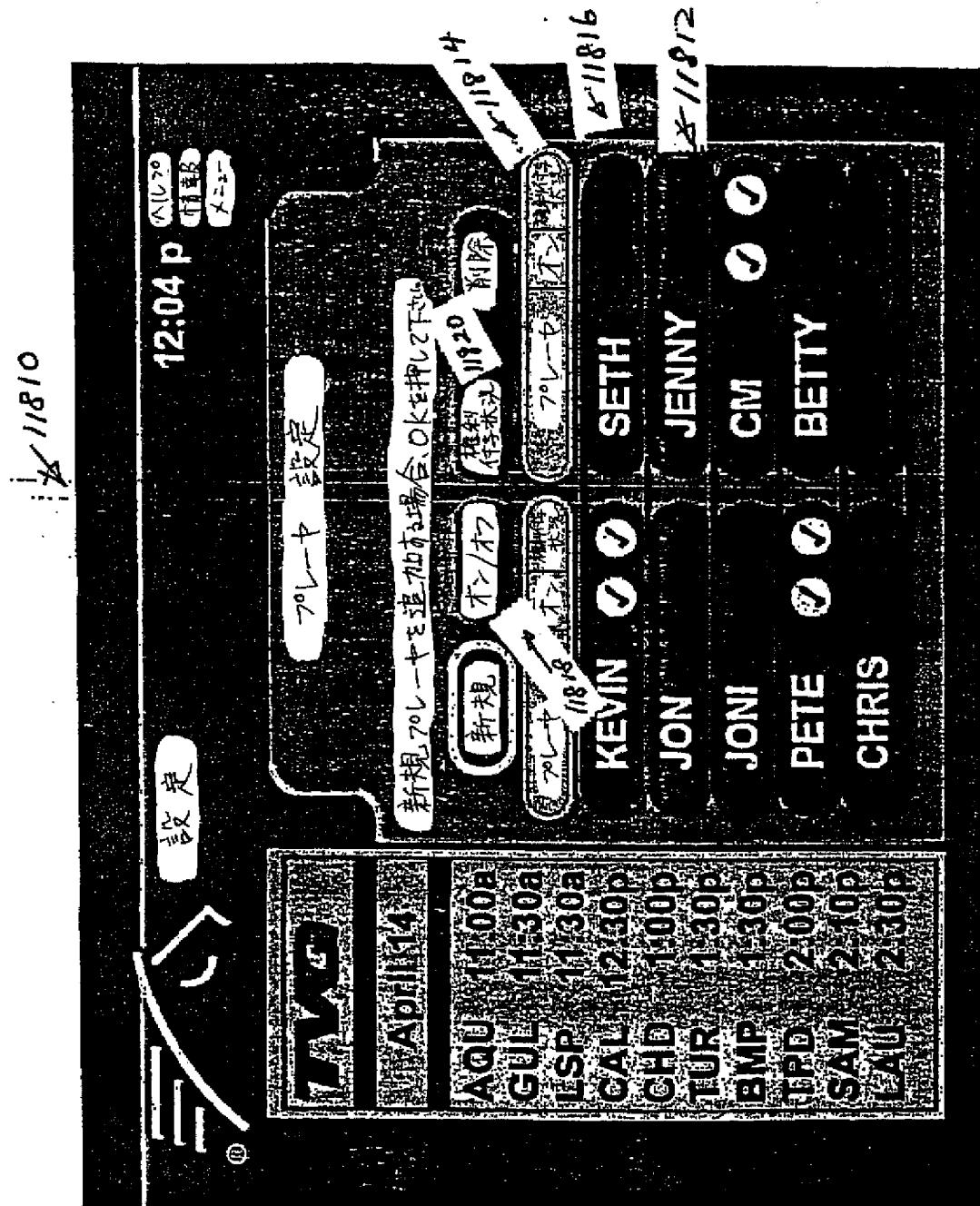
【図118】



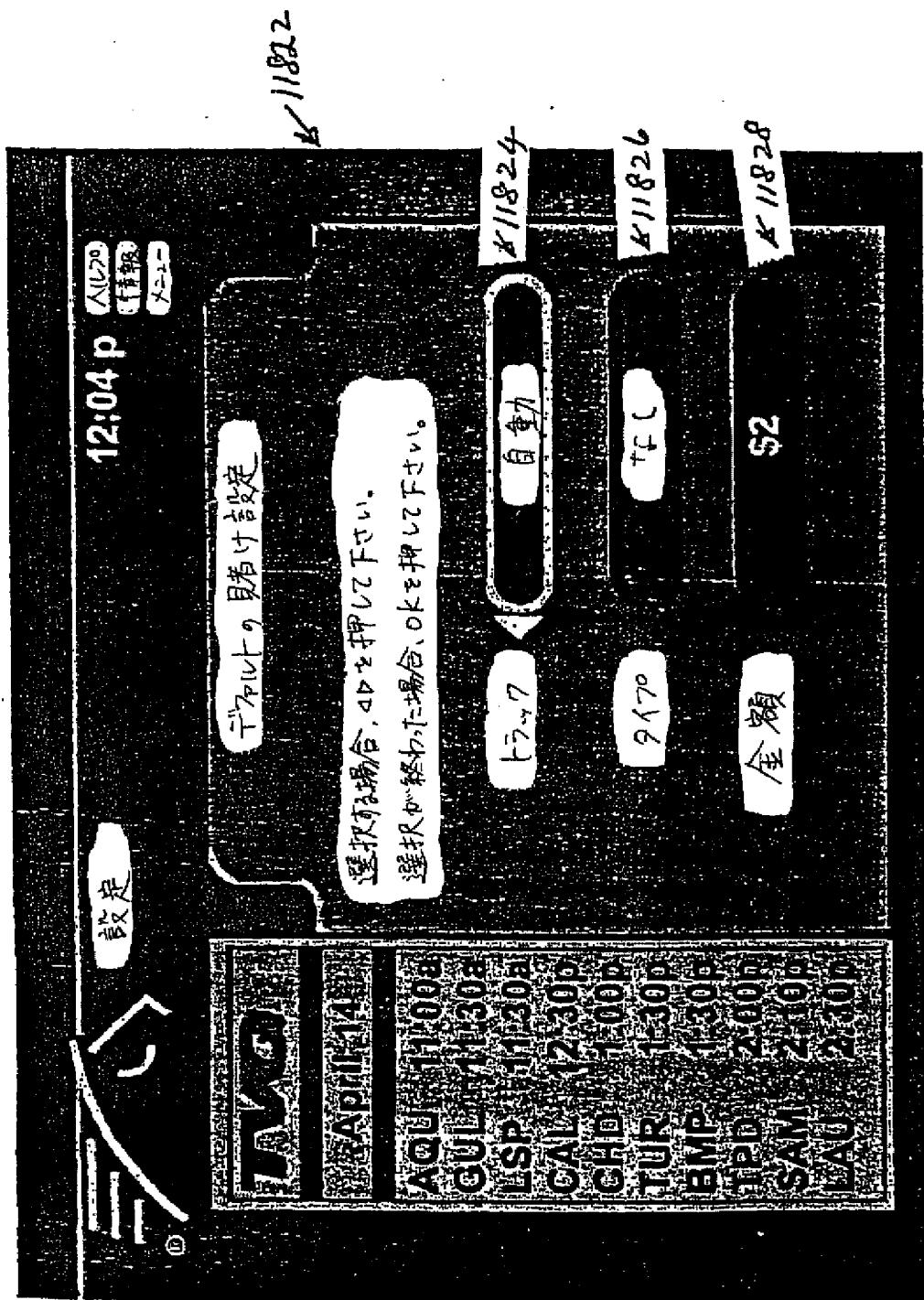
【図118A】



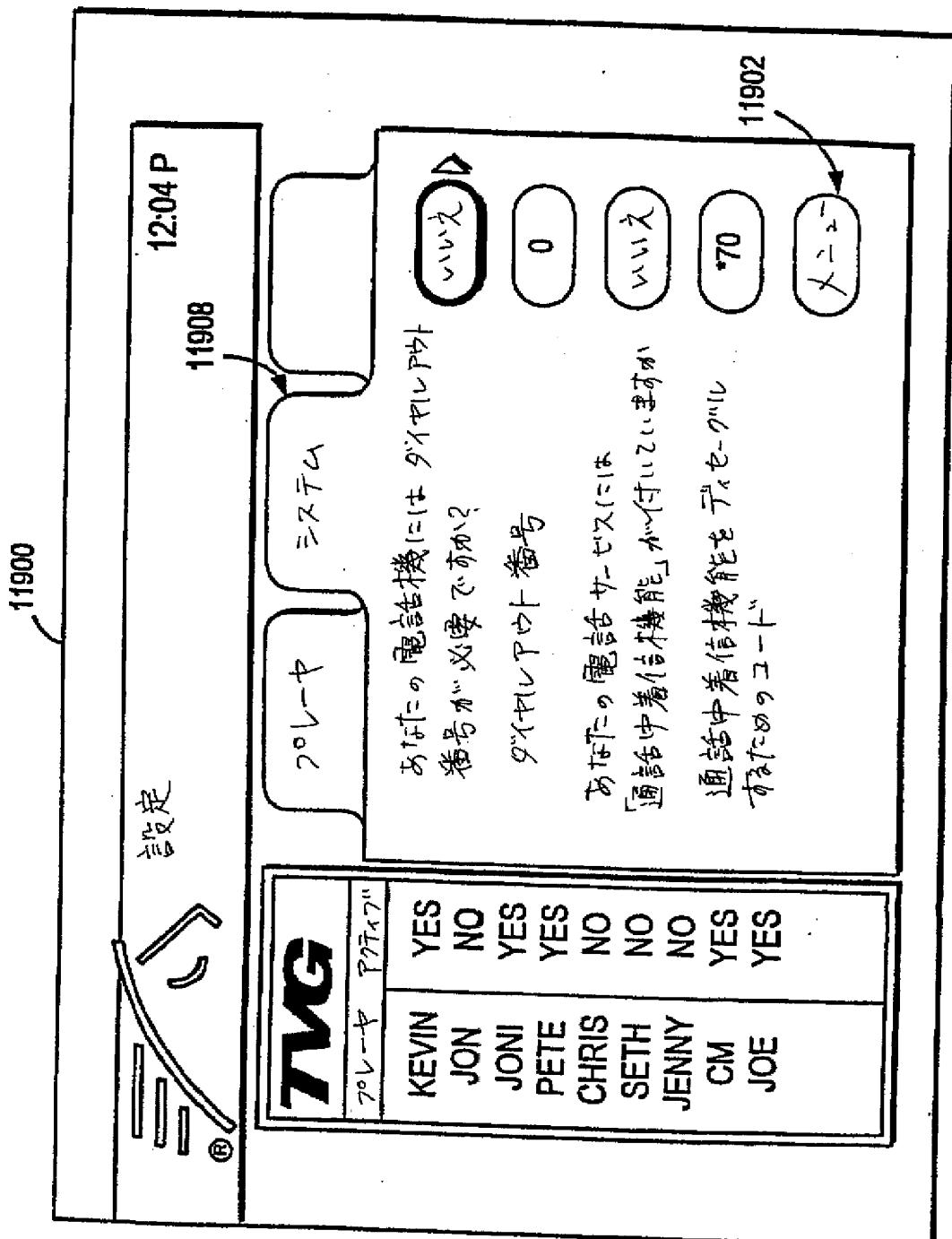
【図118B】



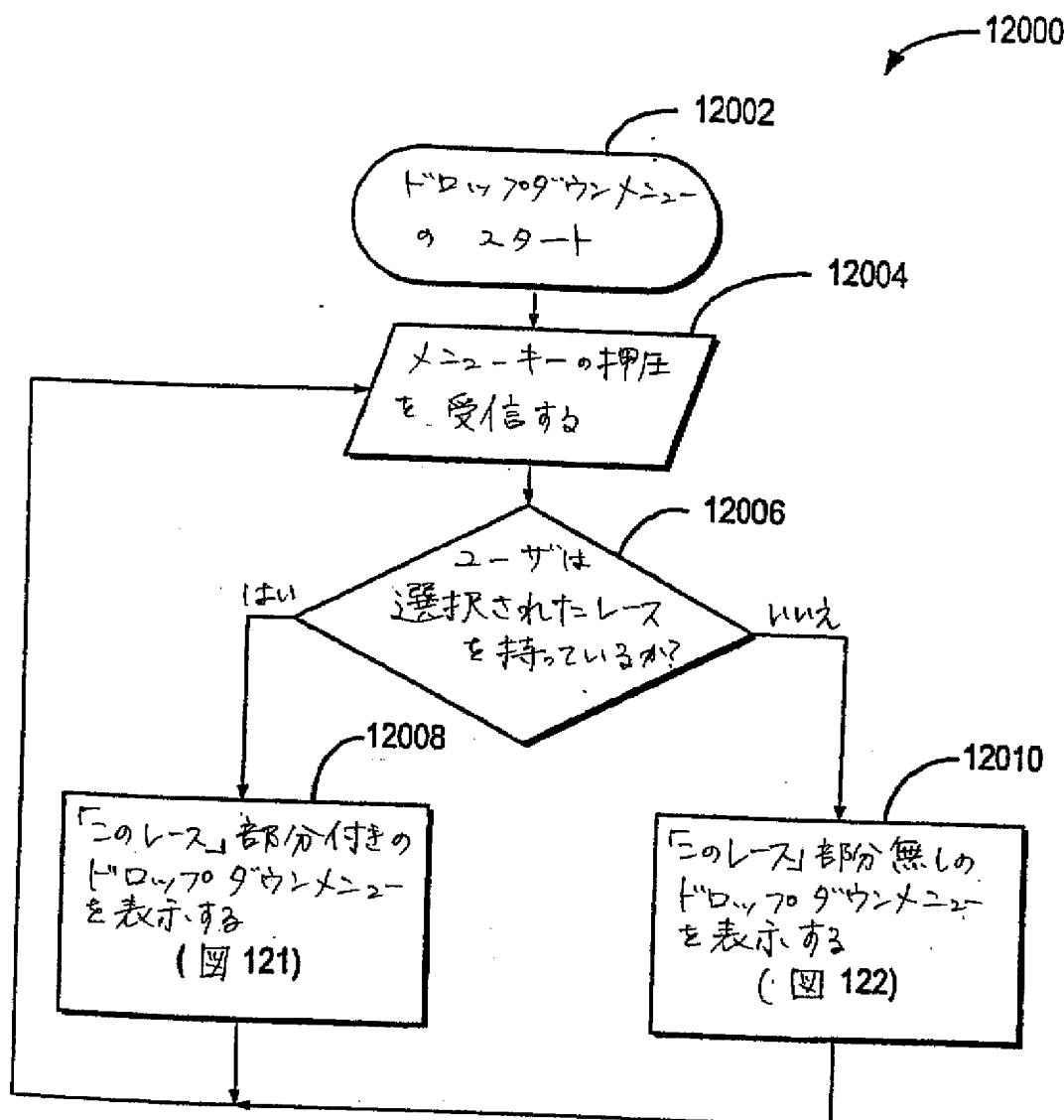
【図118C】



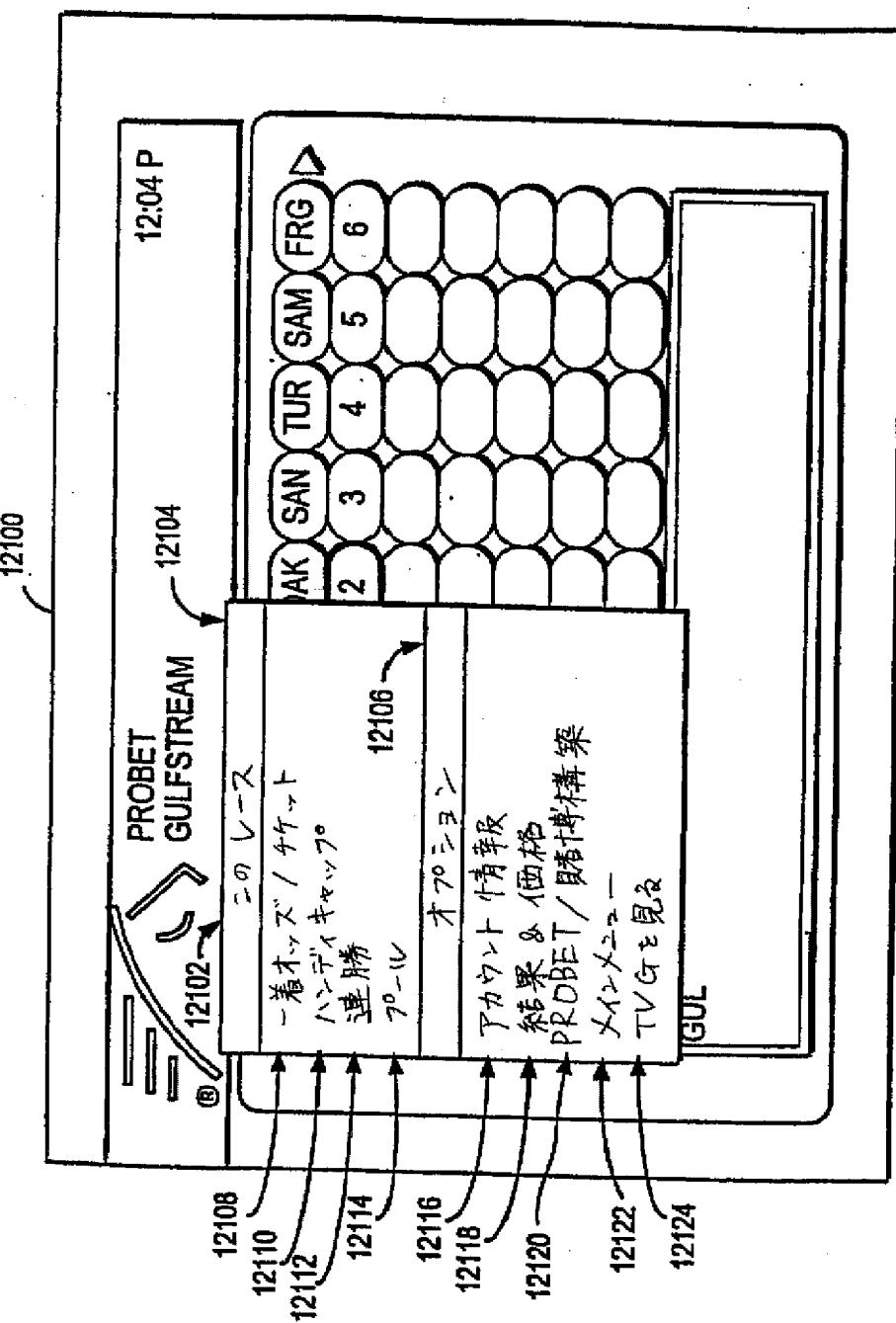
【図119】



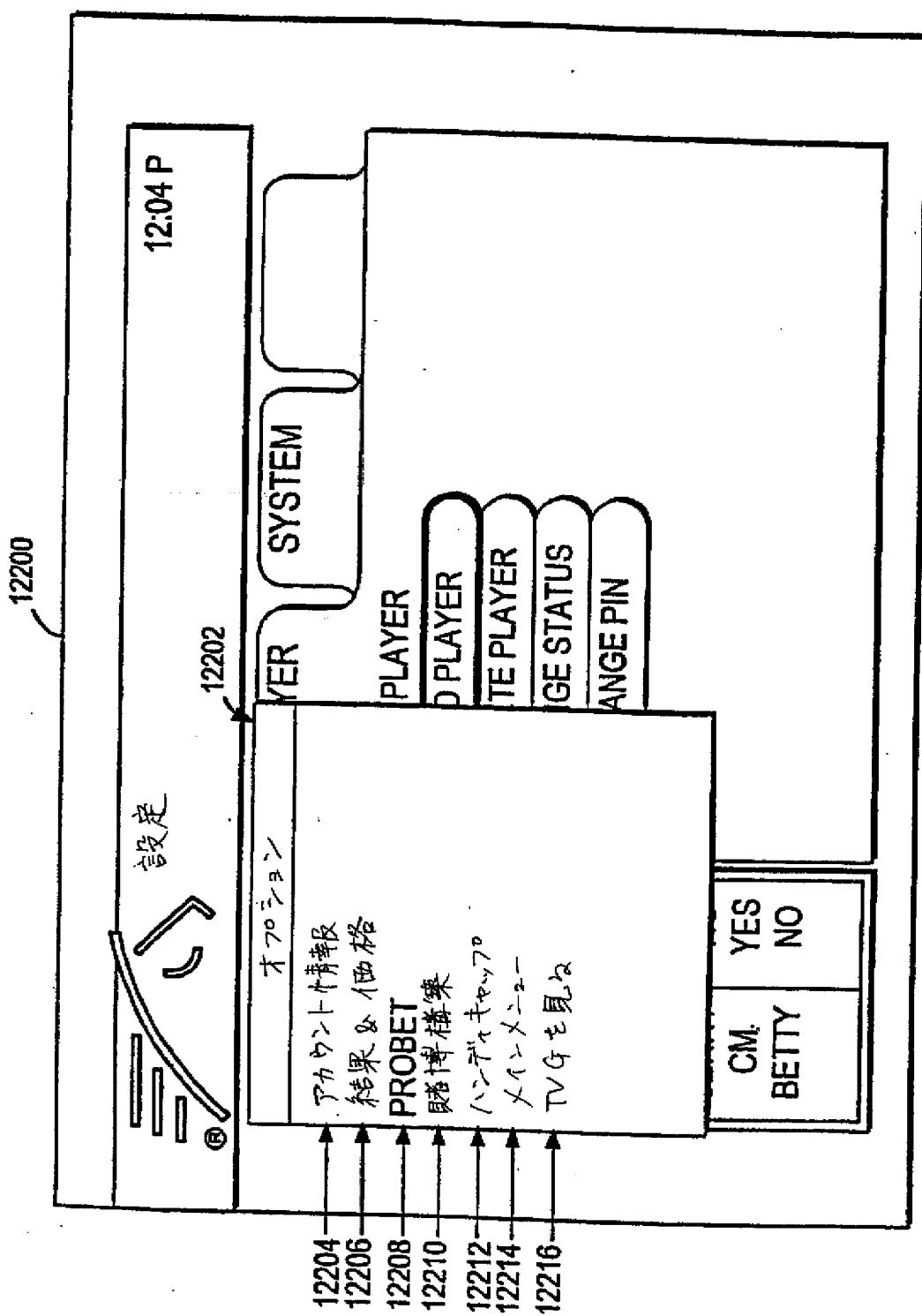
【図120】



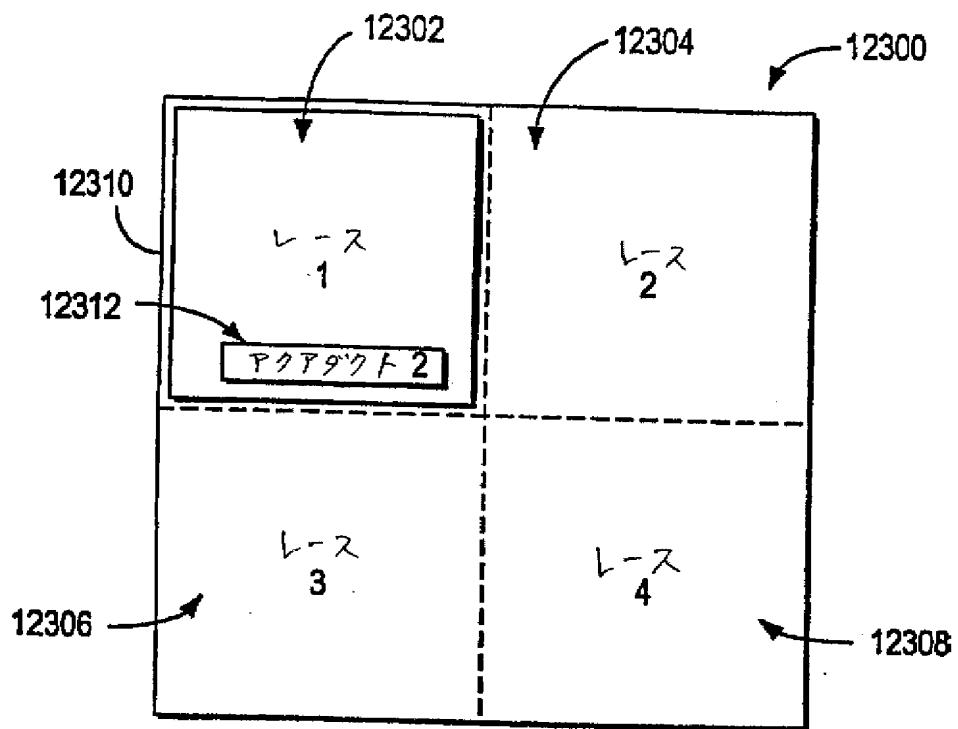
【図121】



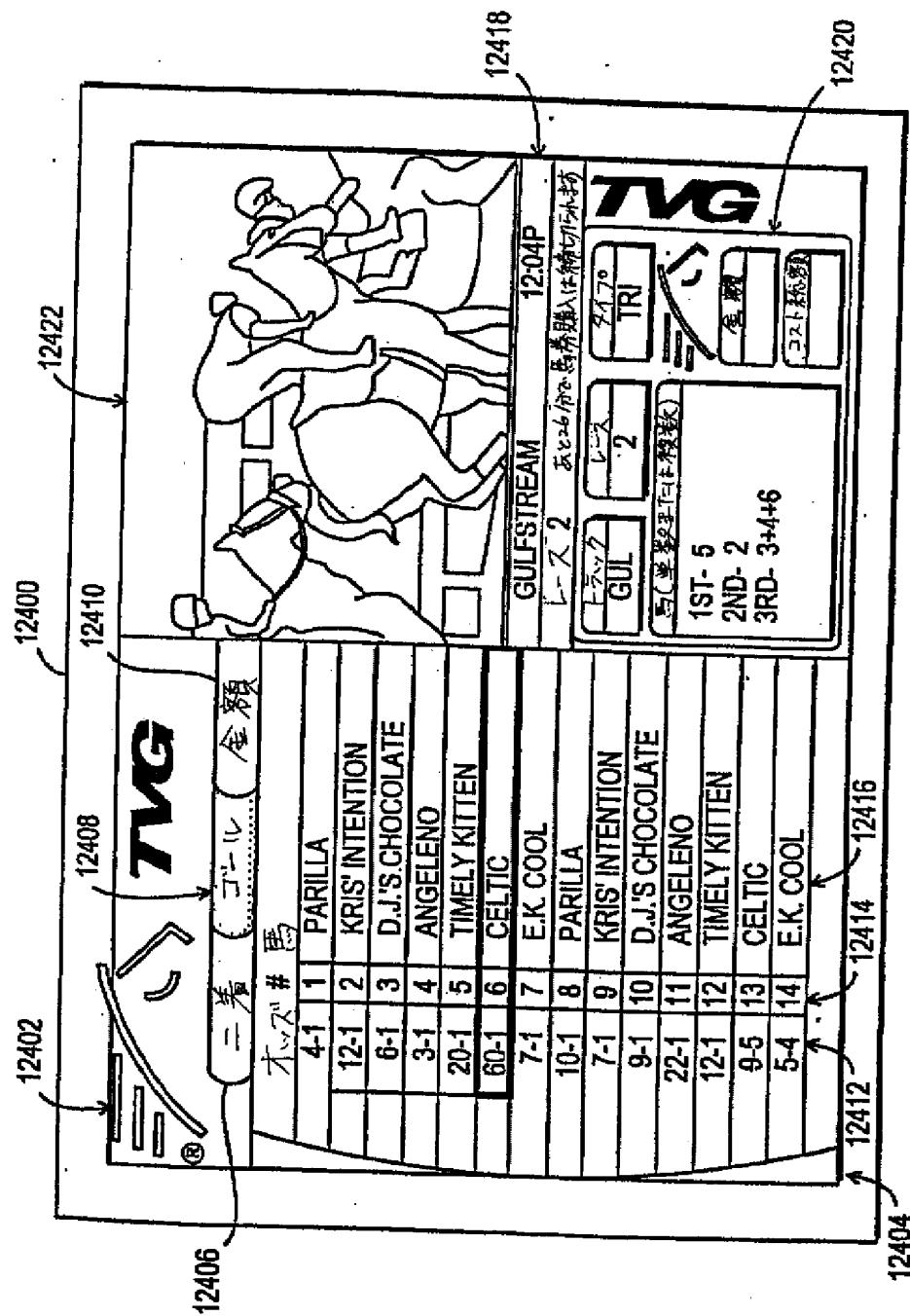
【図122】



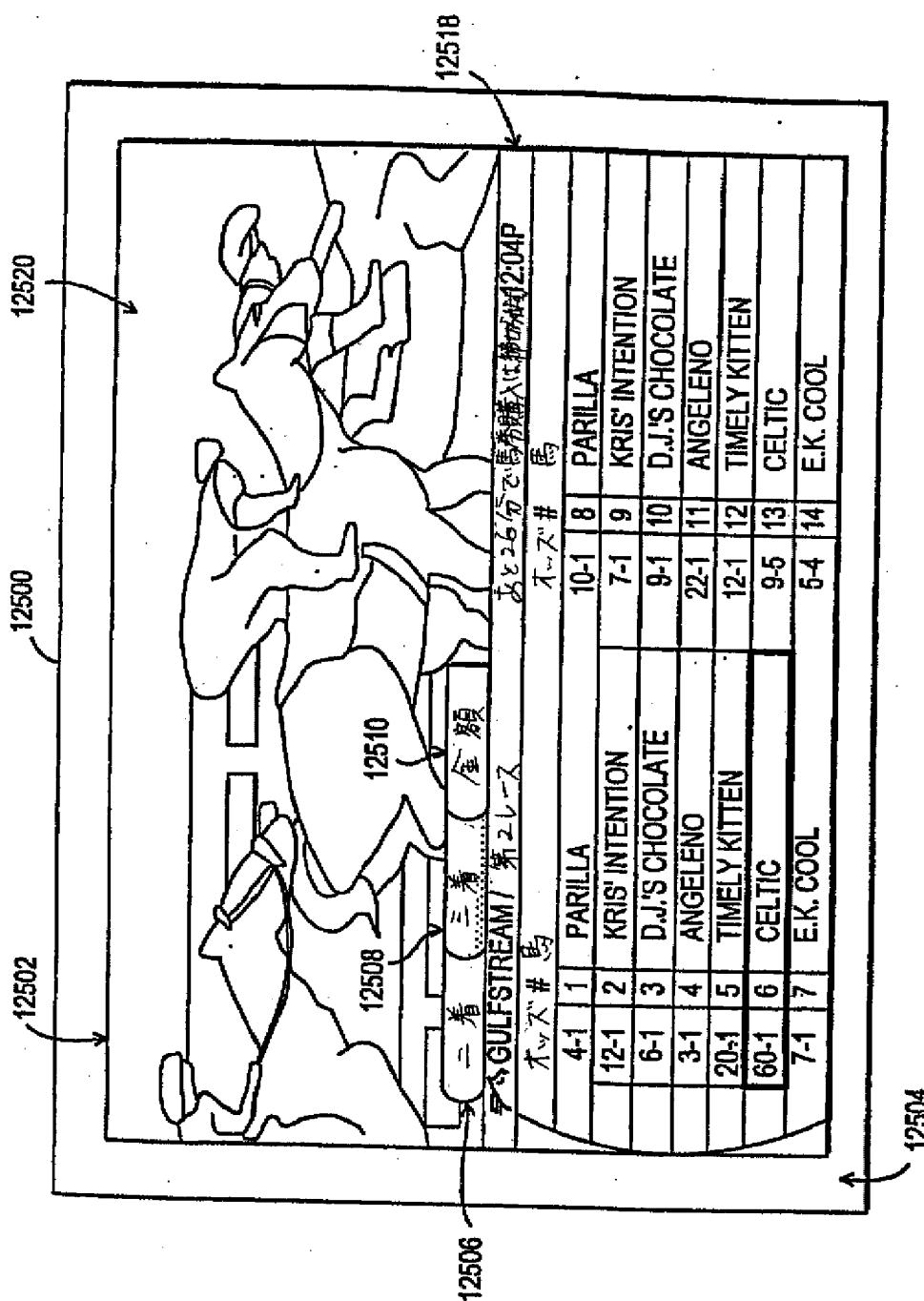
【図123】



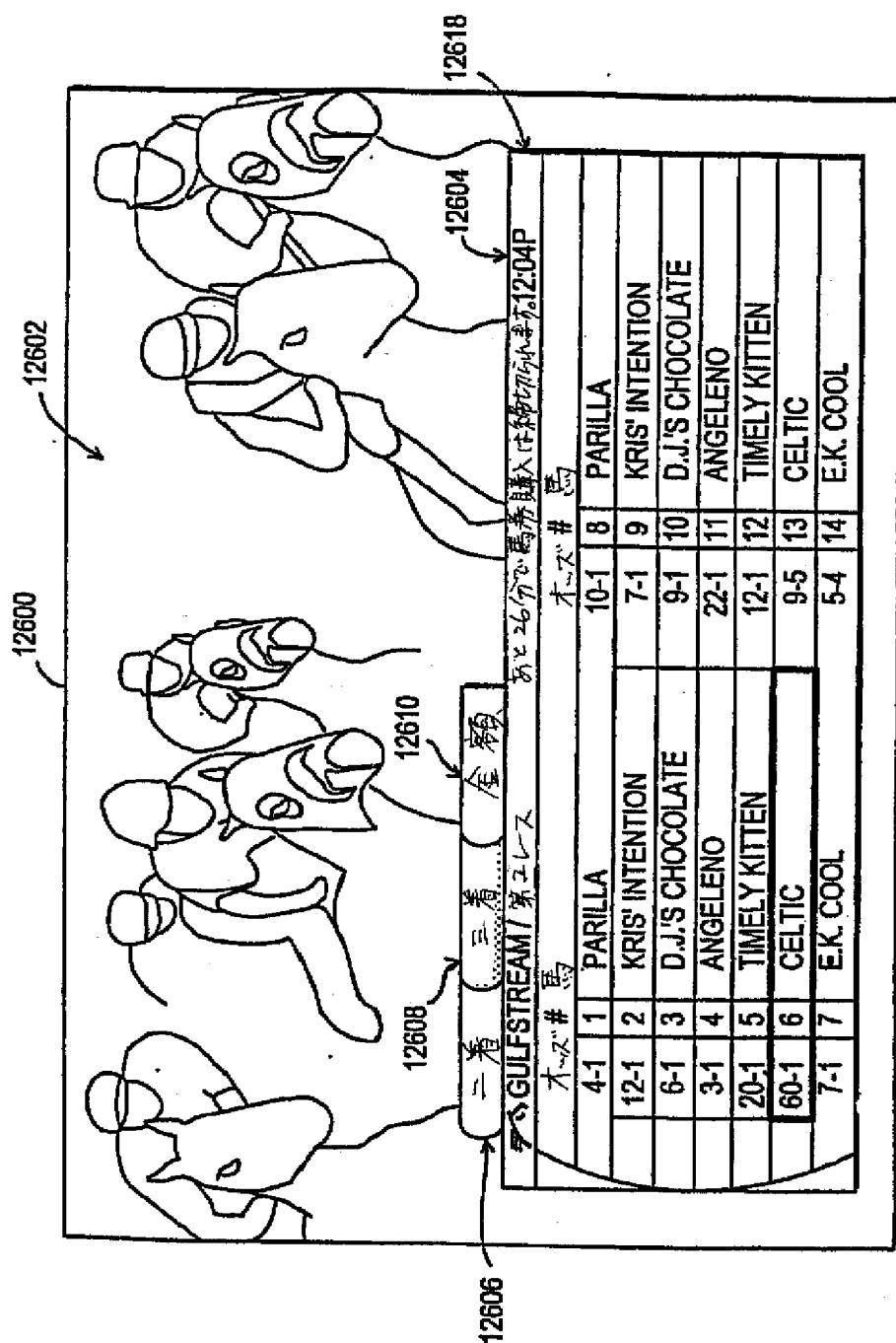
【図124】



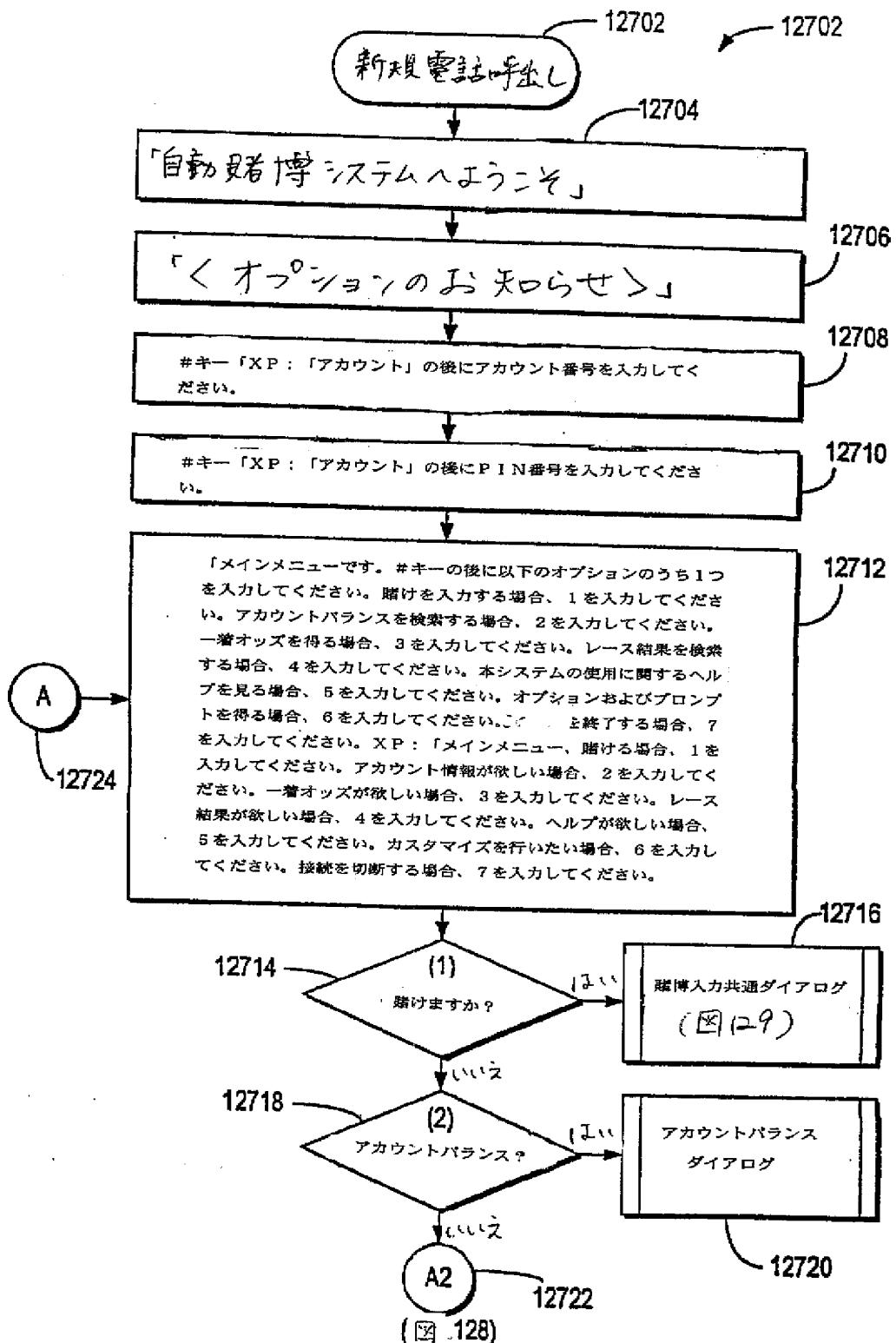
【図125】



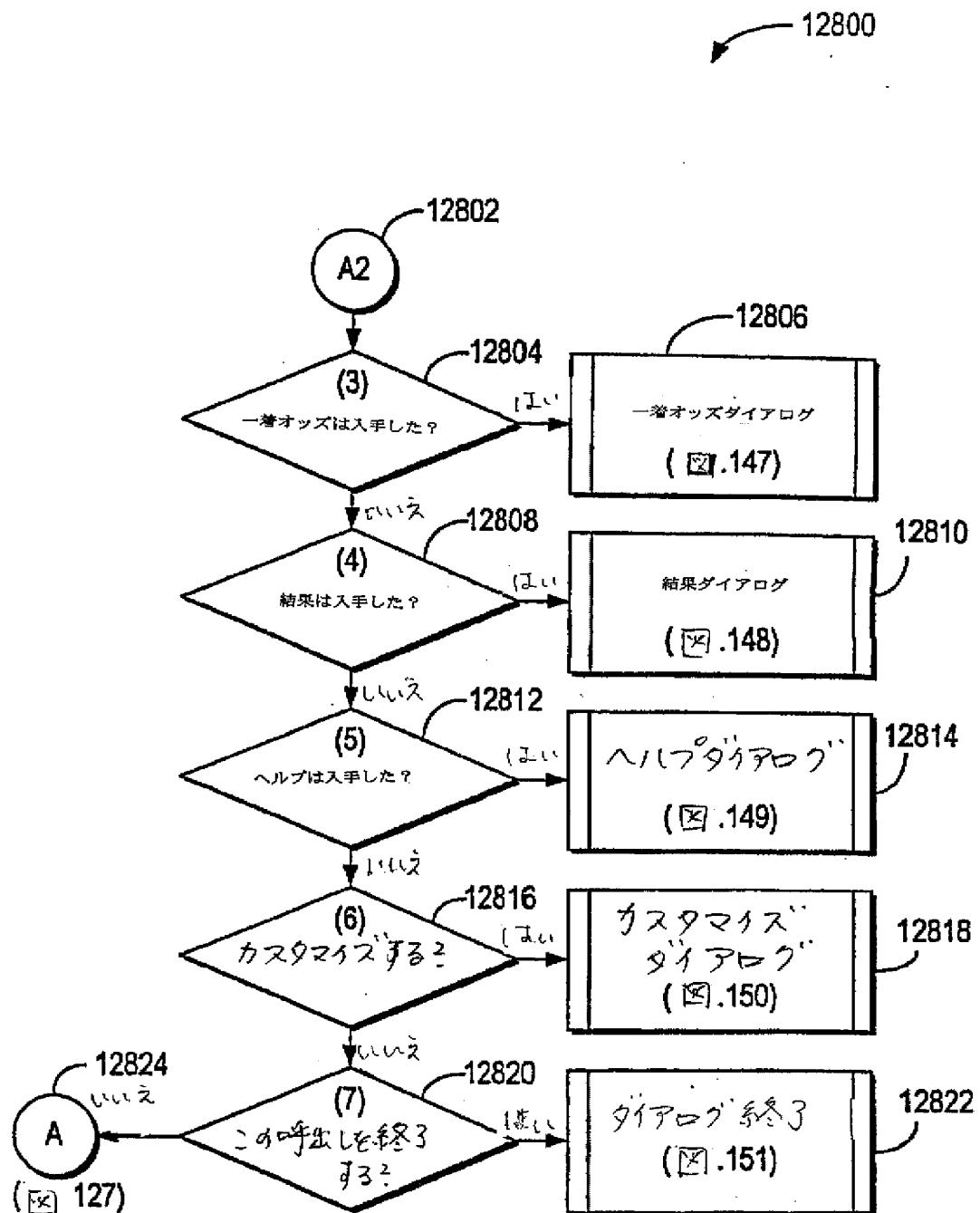
【図126】



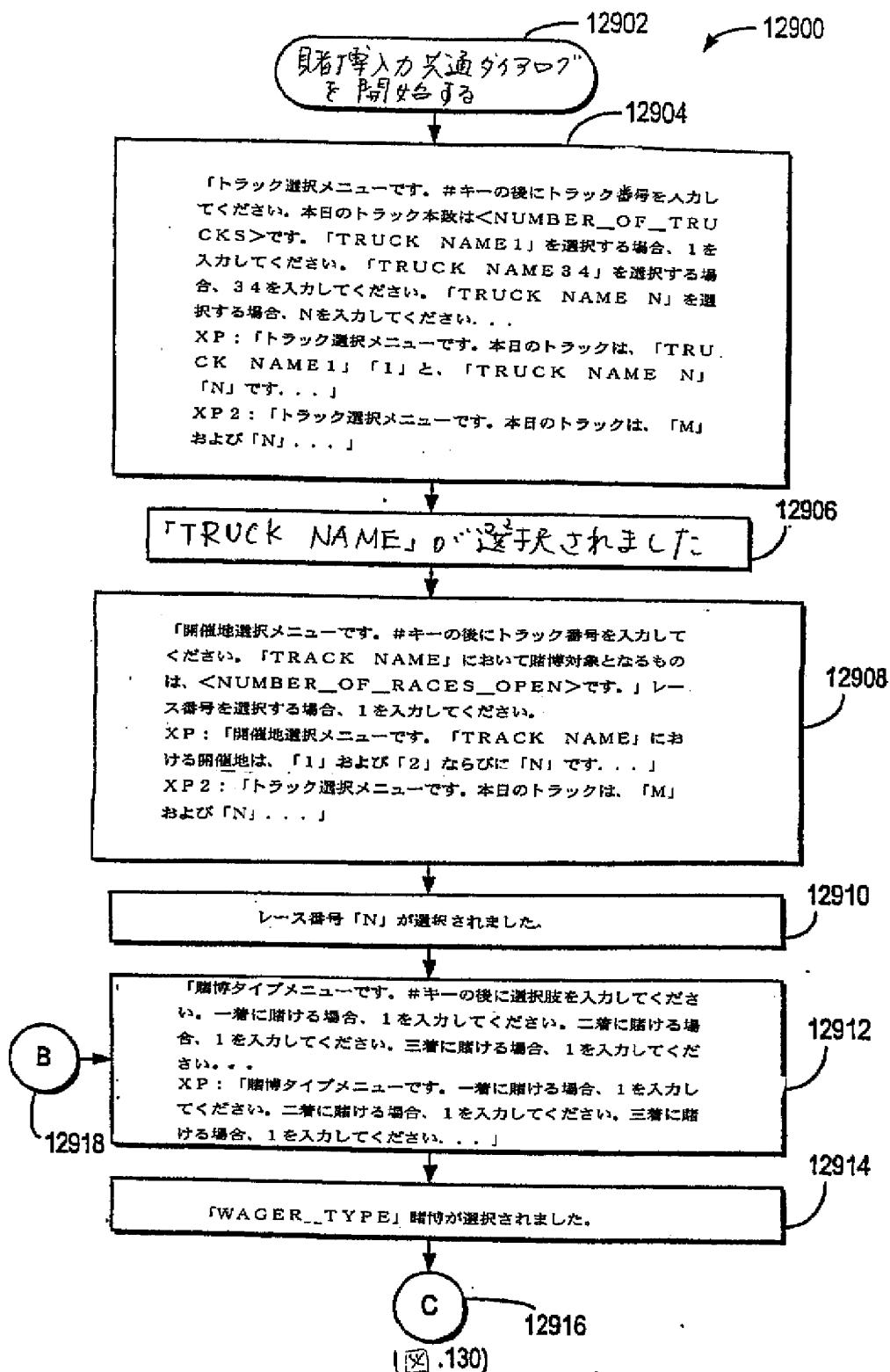
【図127】



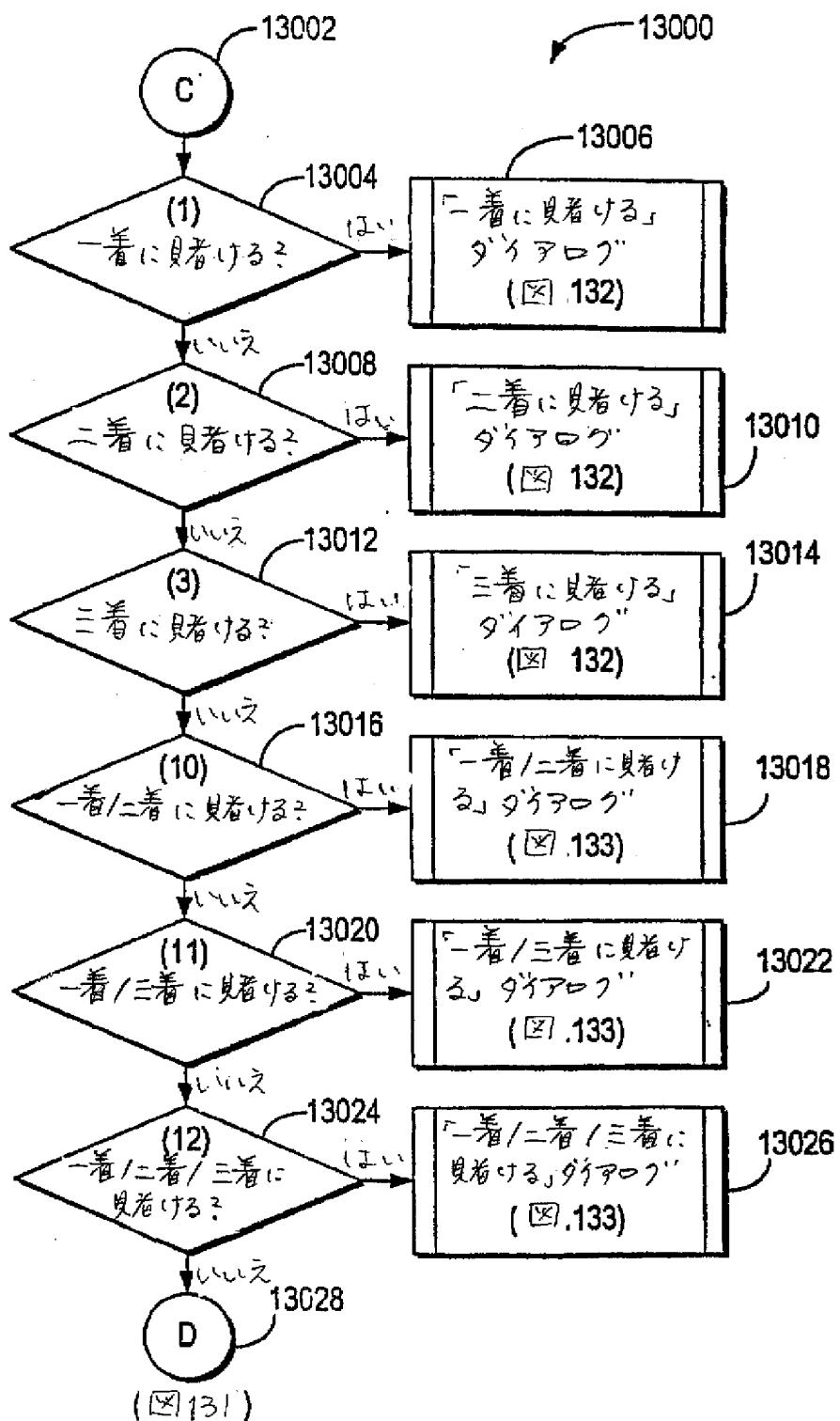
【図128】



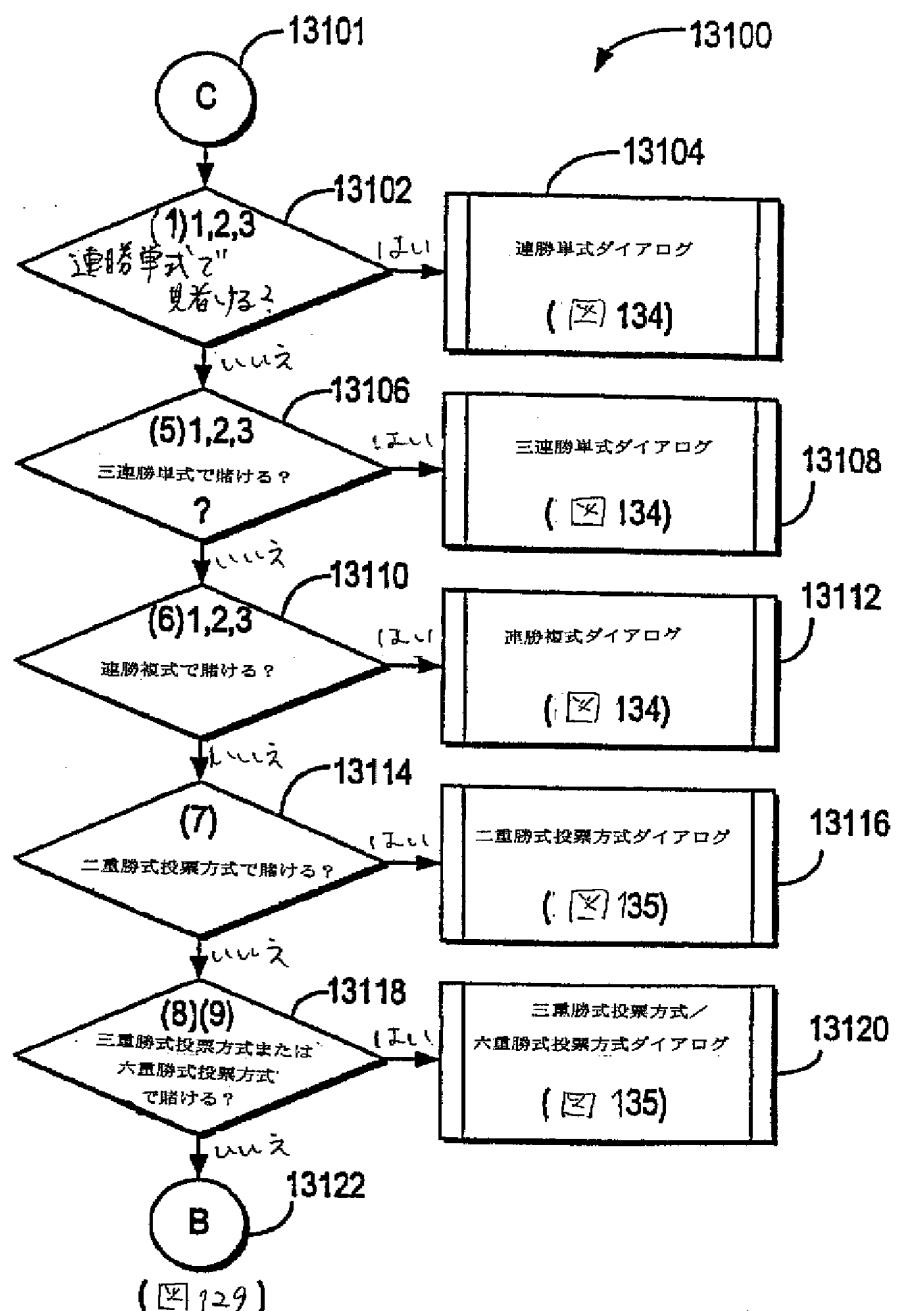
【図129】



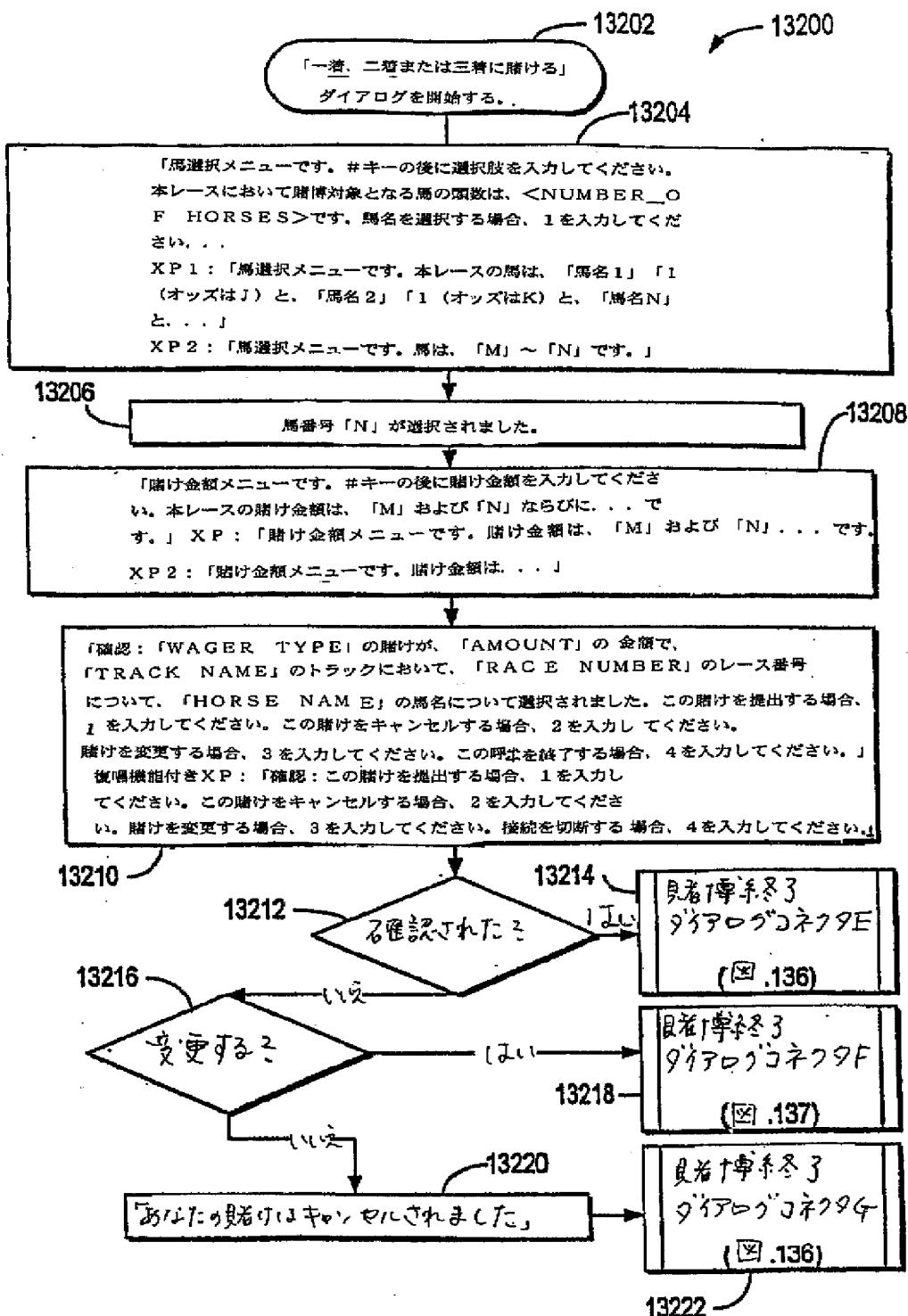
【図130】



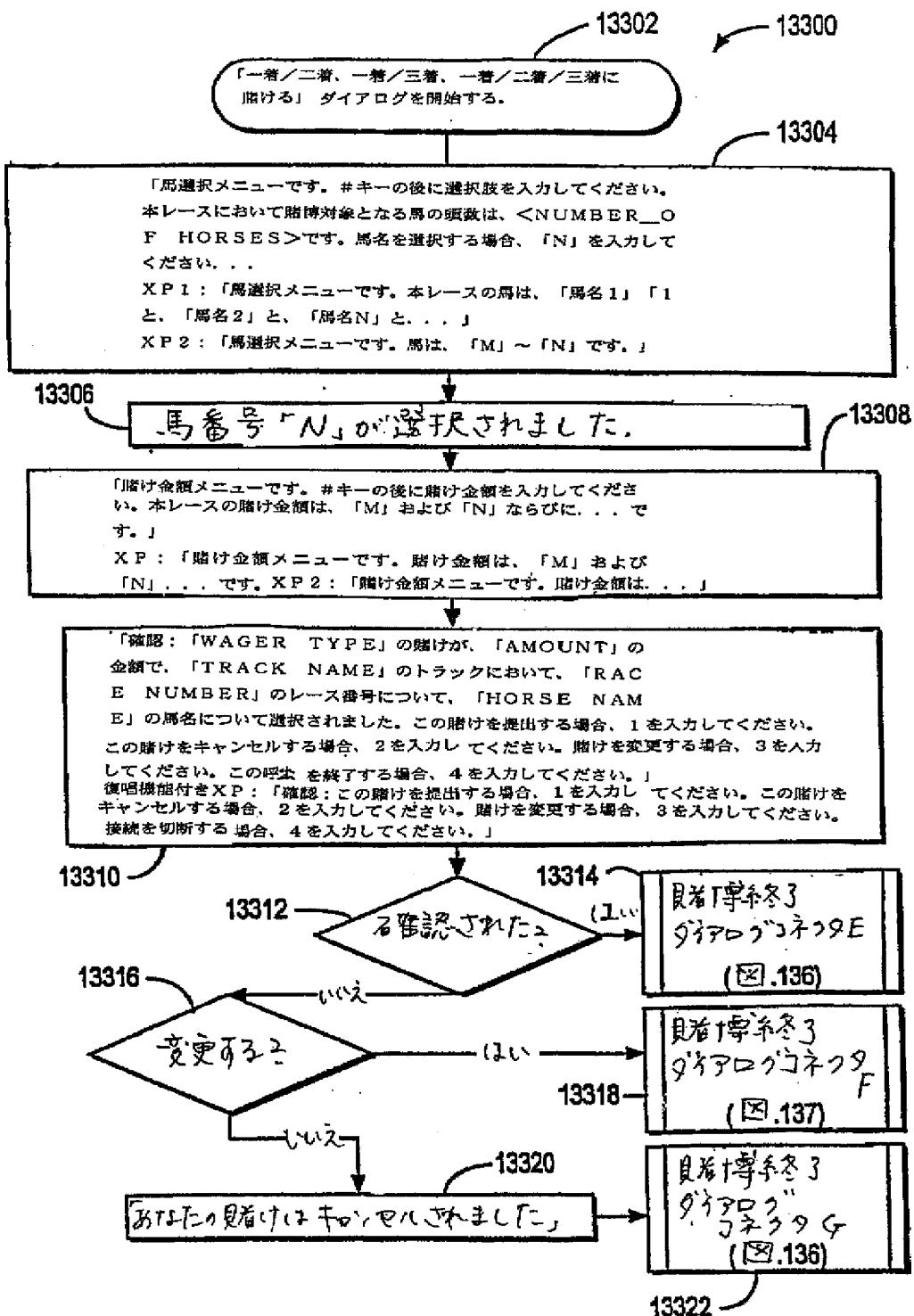
【図13-1】



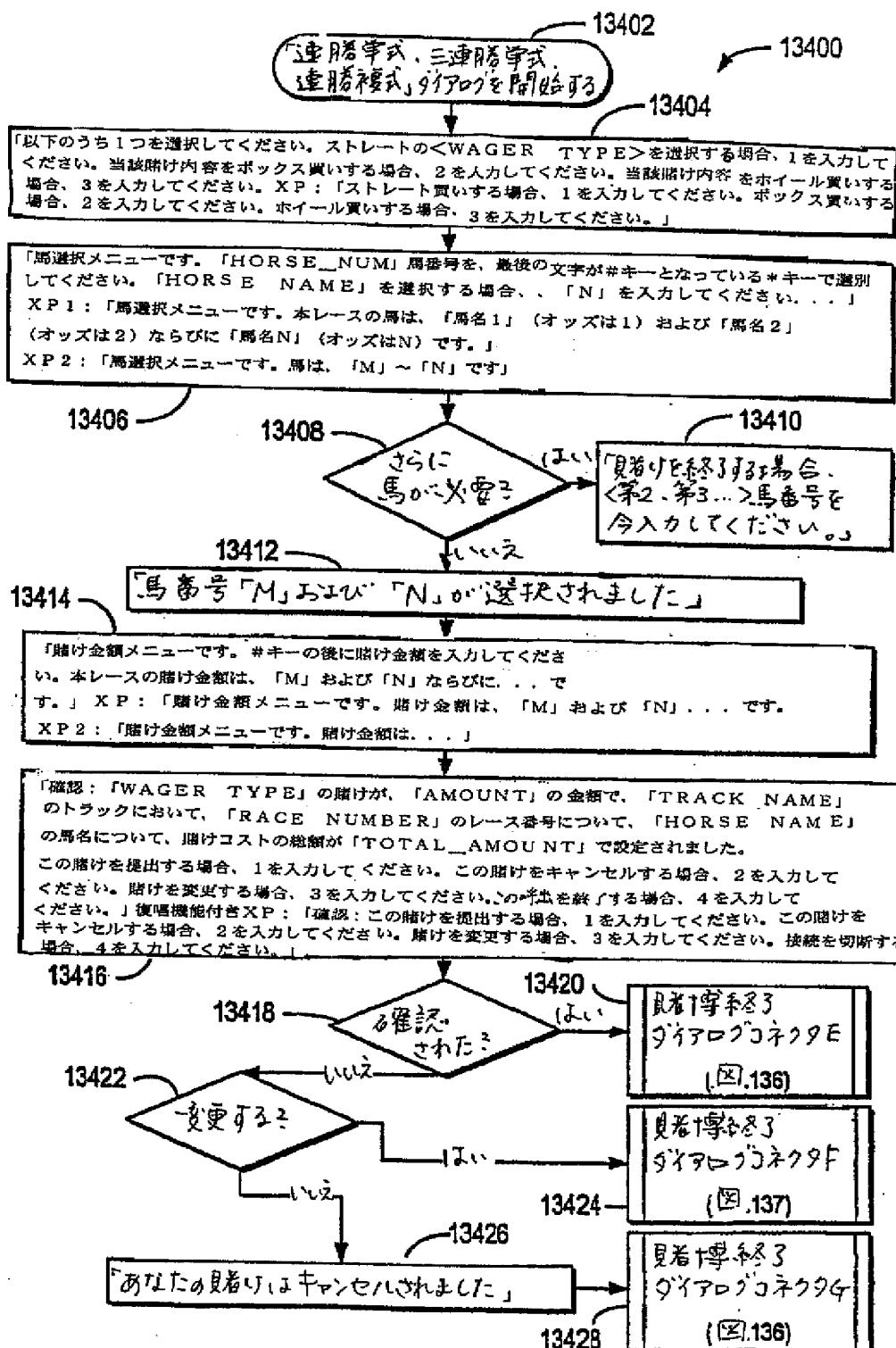
【図132】



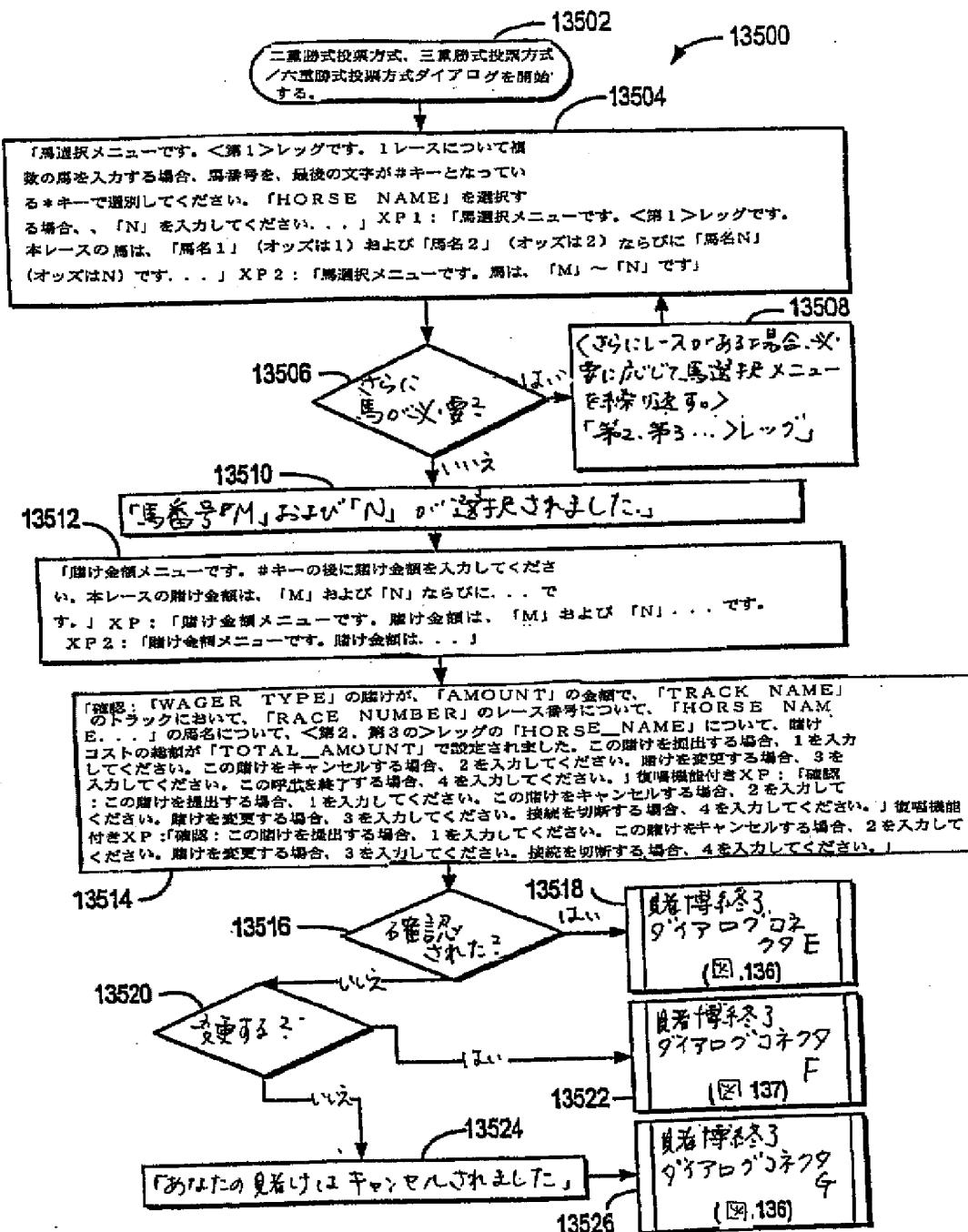
【図133】



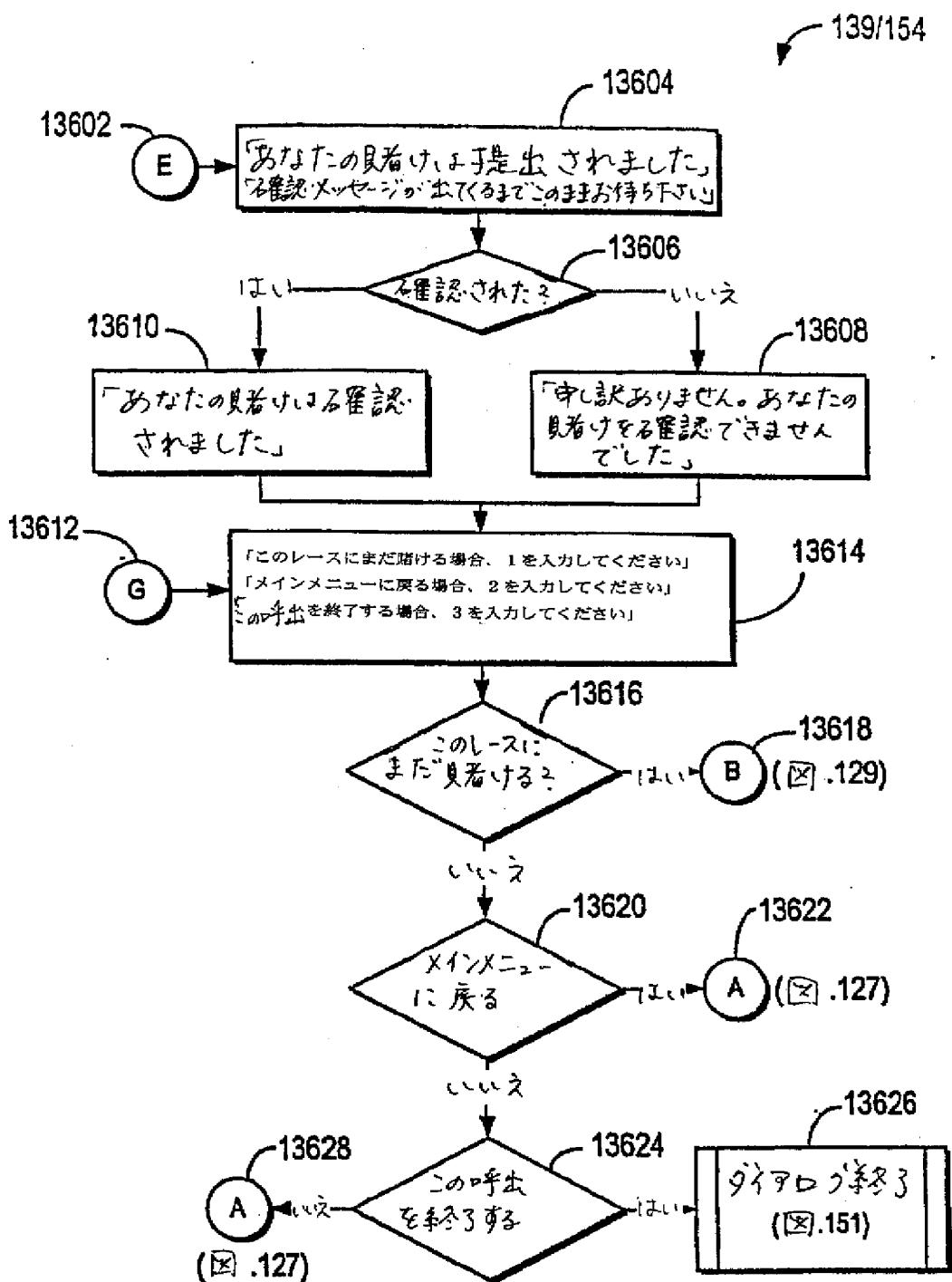
【図134】



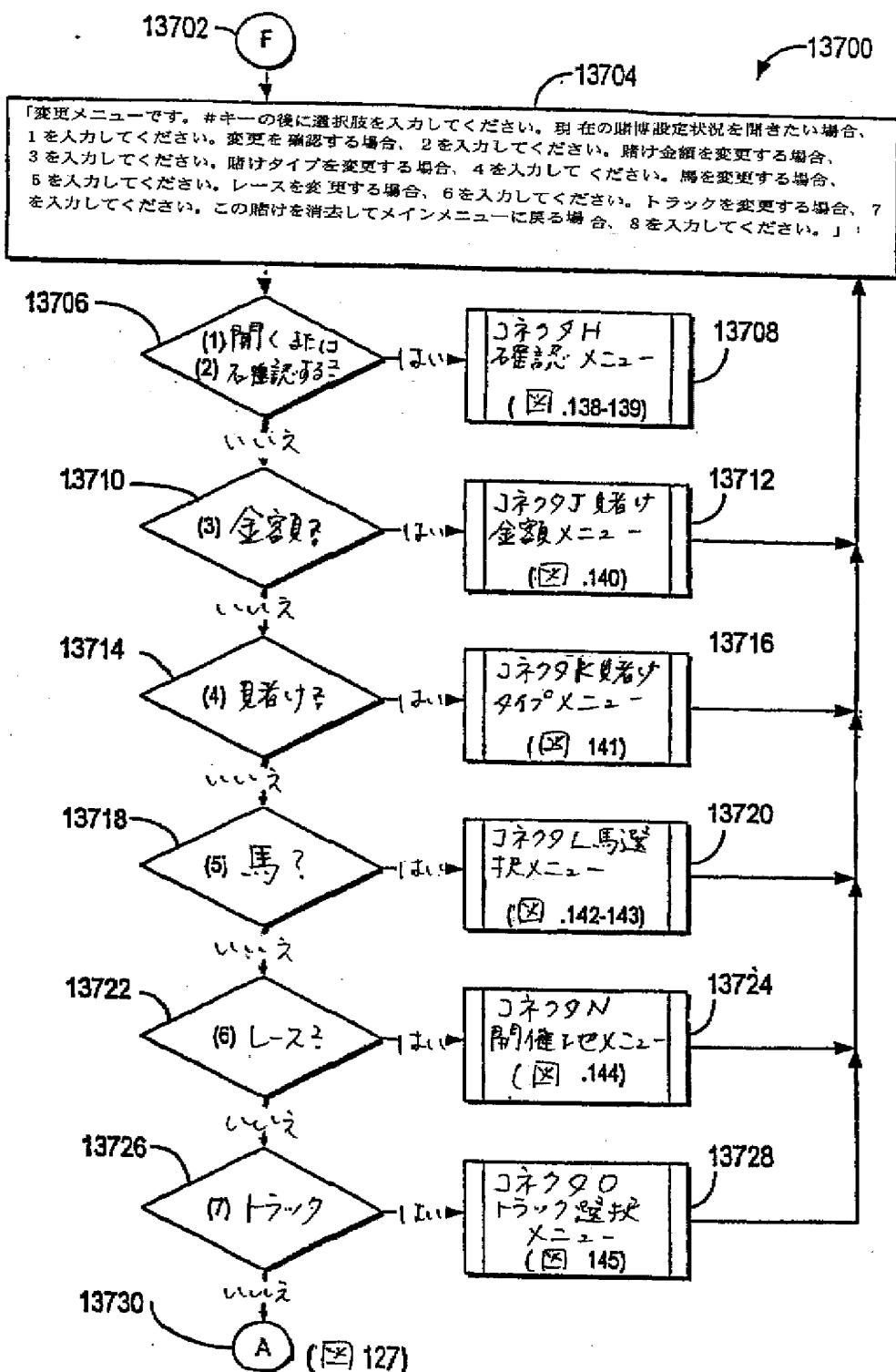
【四 135】



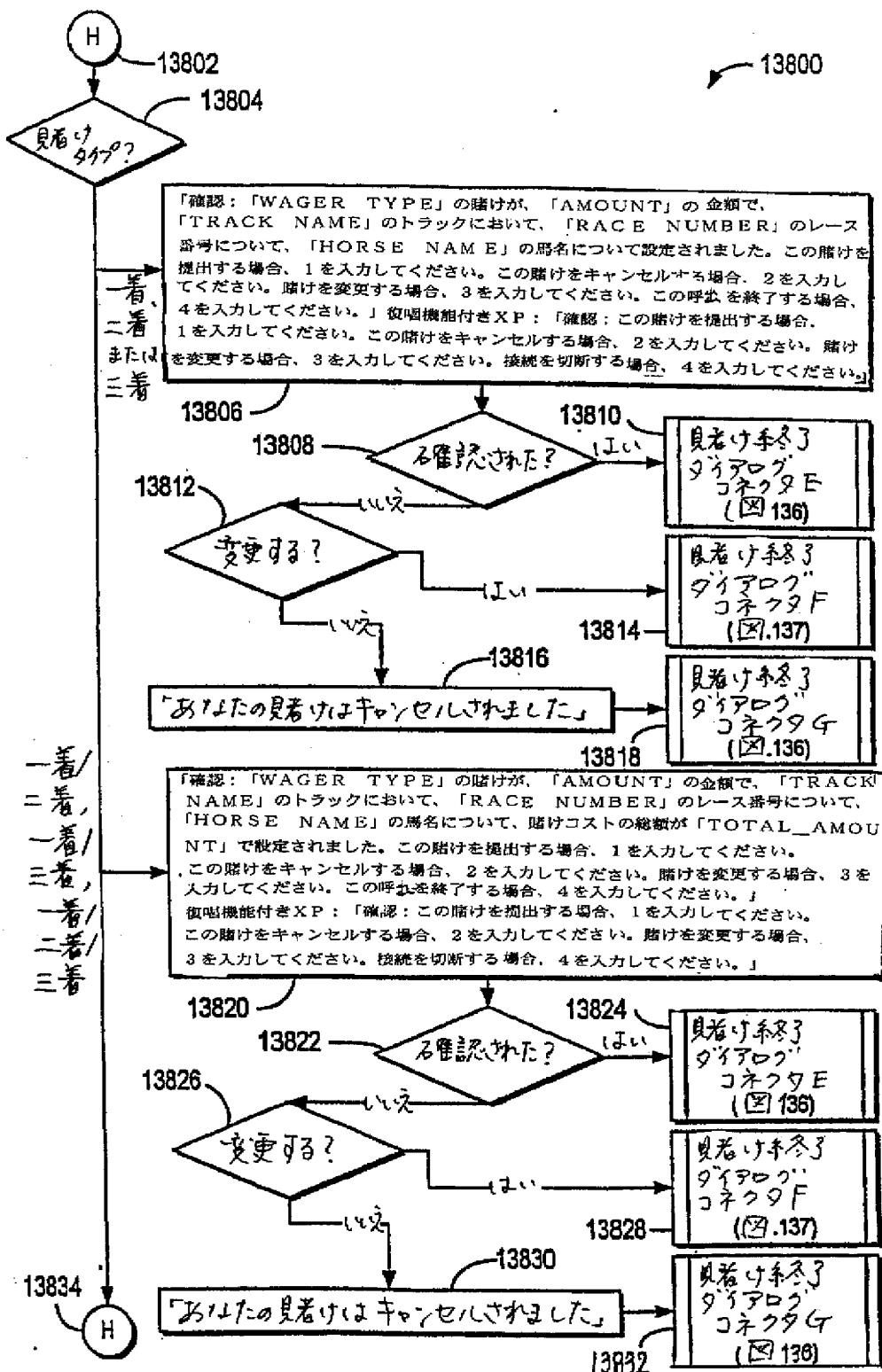
【図136】



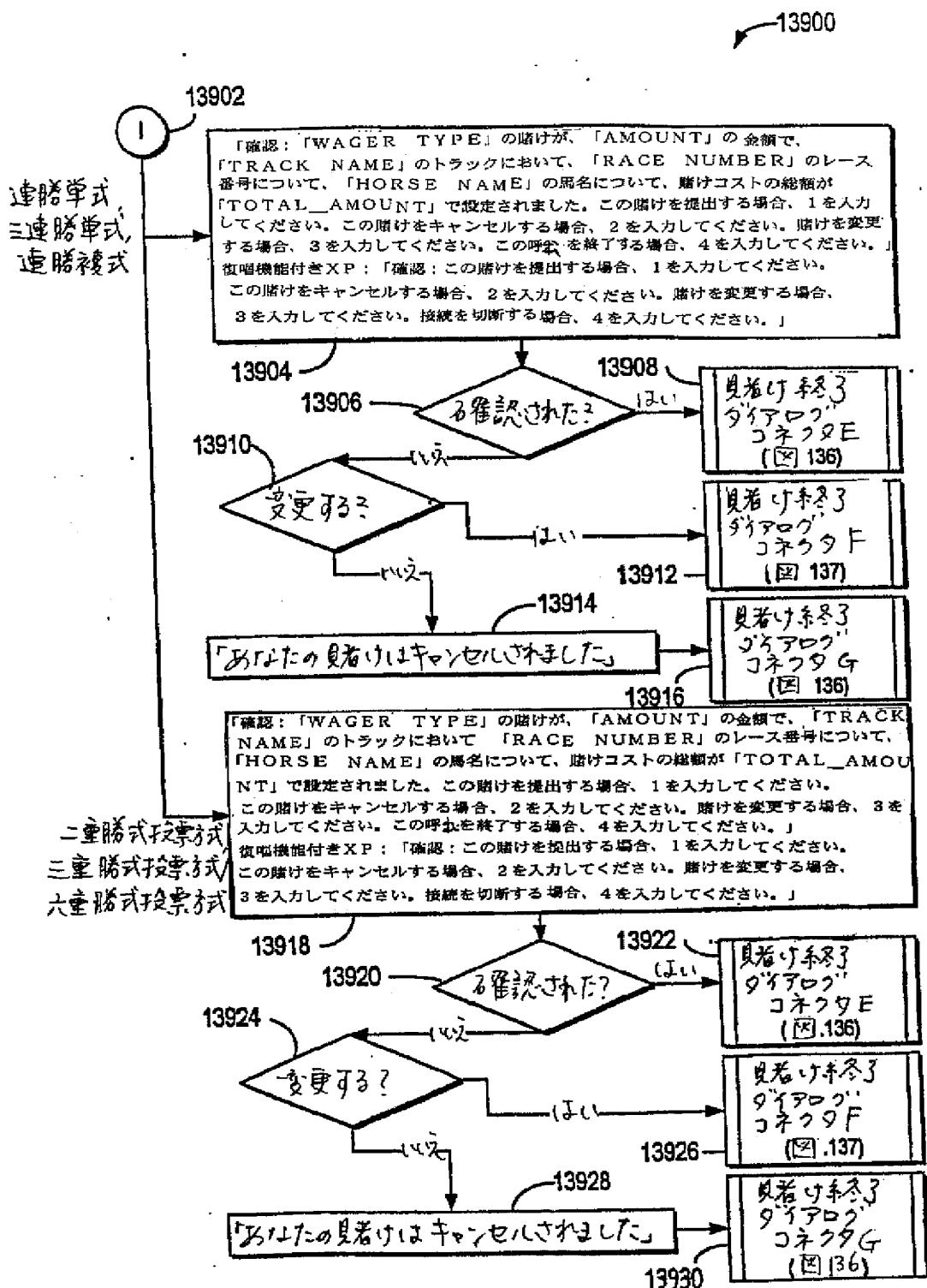
【図137】



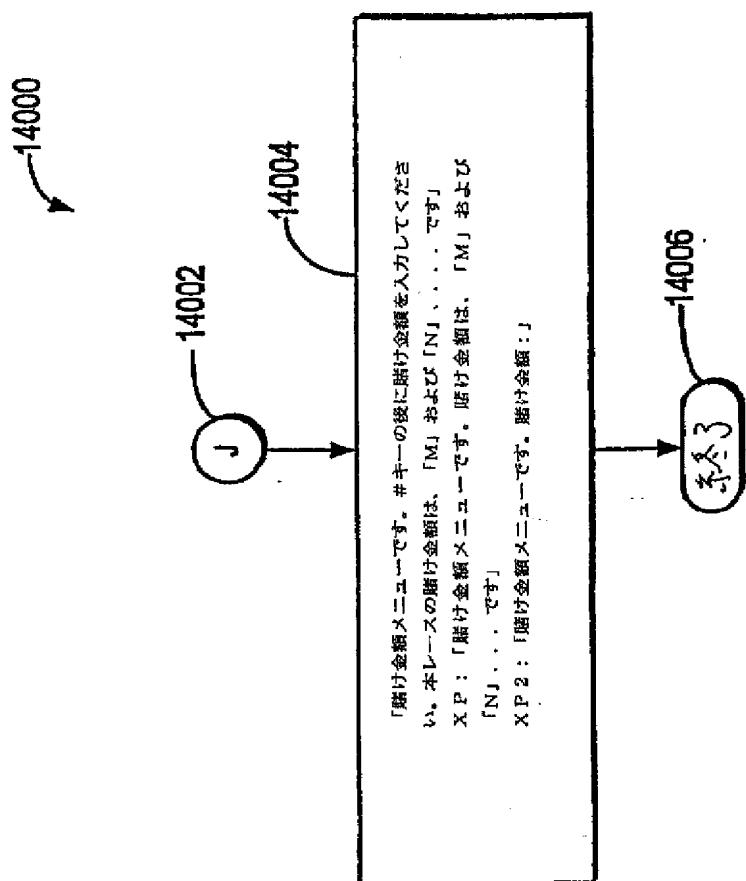
【図138】



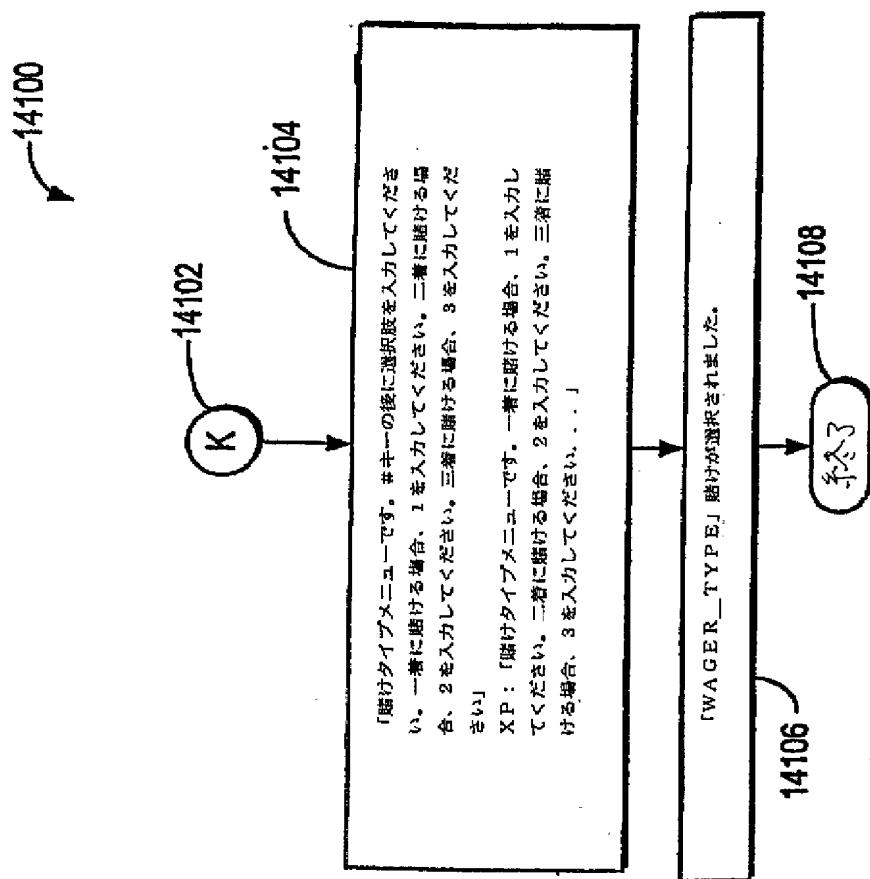
【四 139】



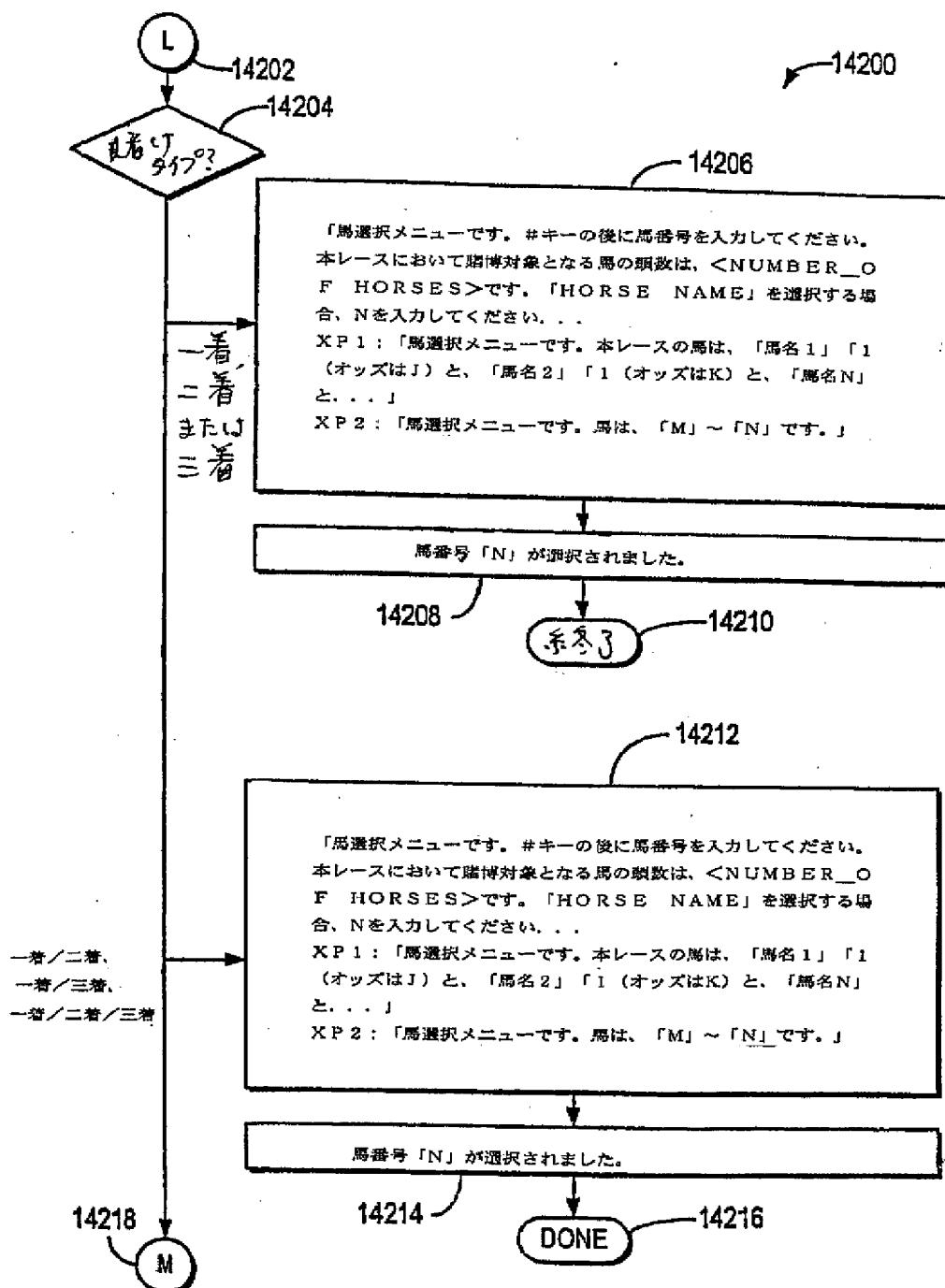
【図140】



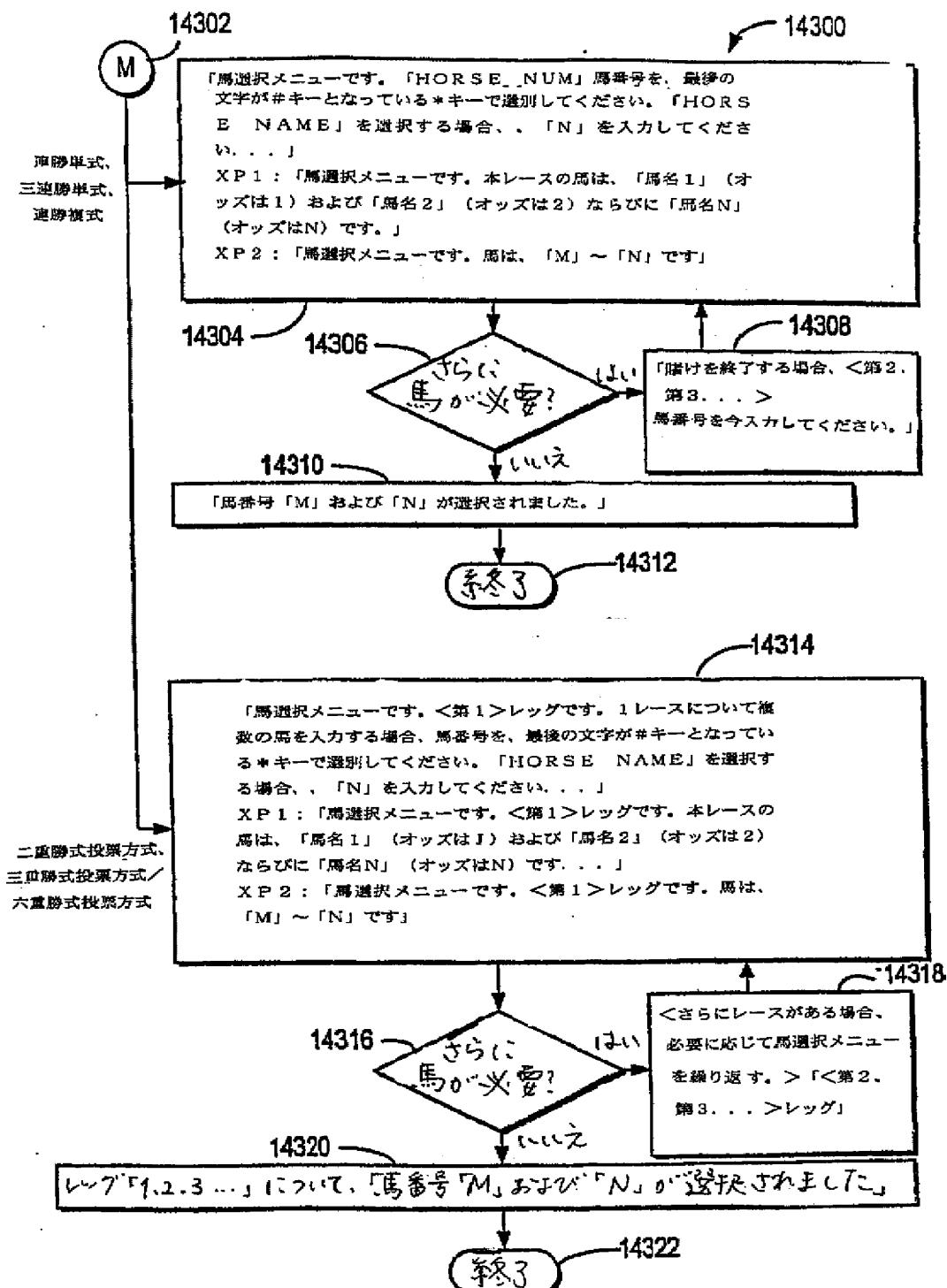
【図14-1】



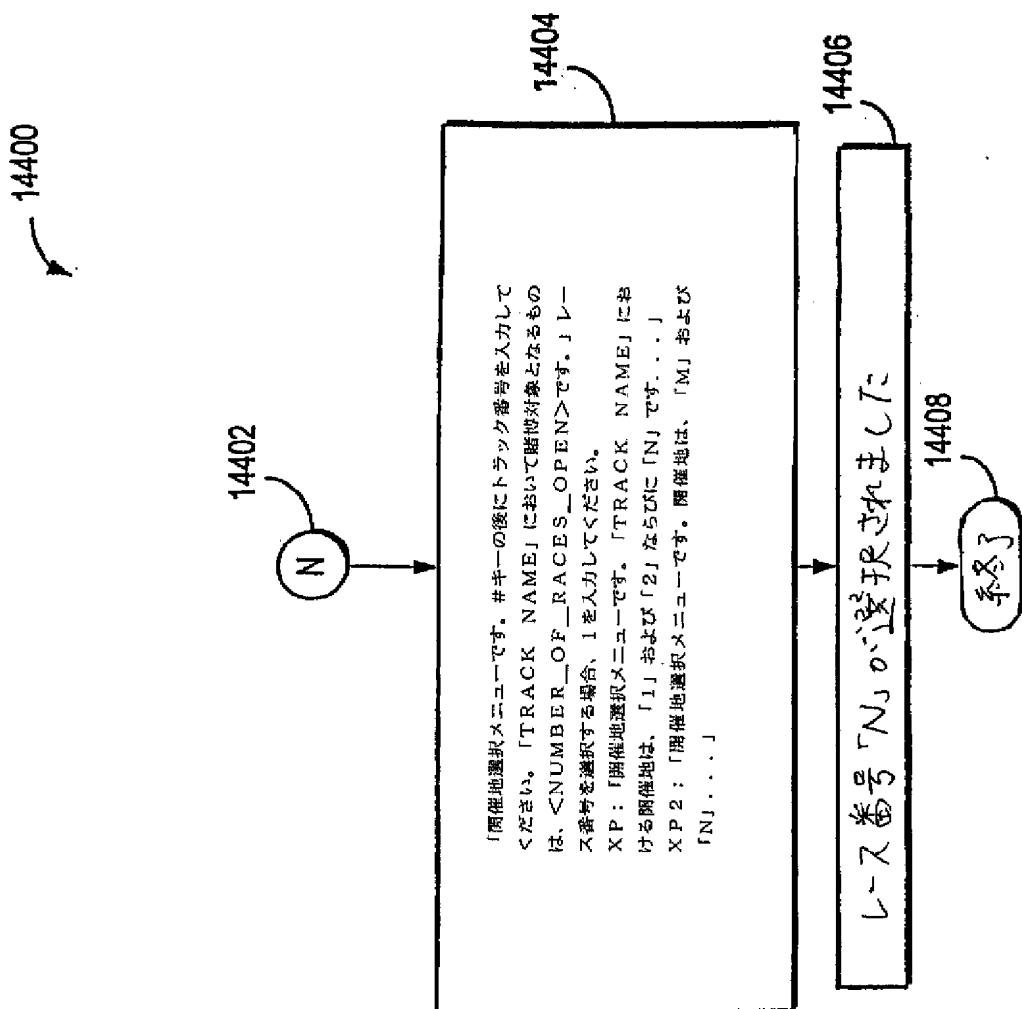
【図142】



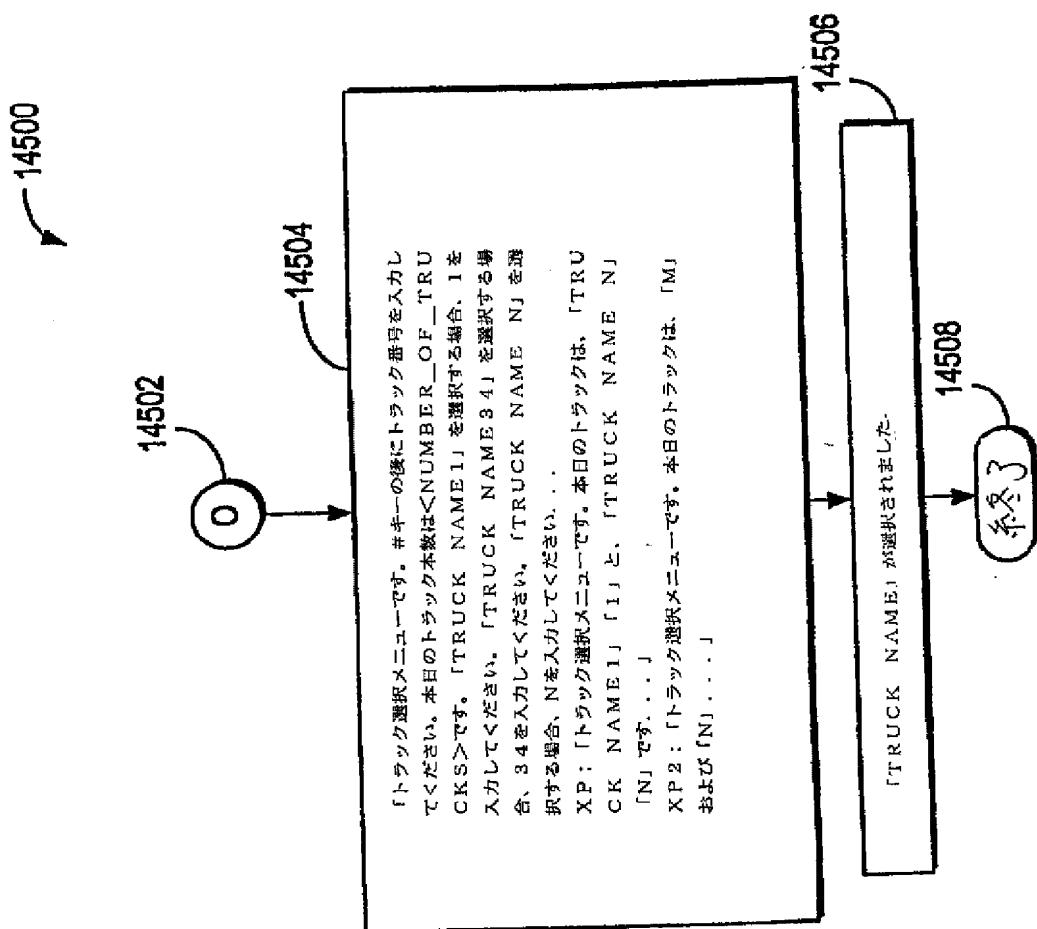
【図143】



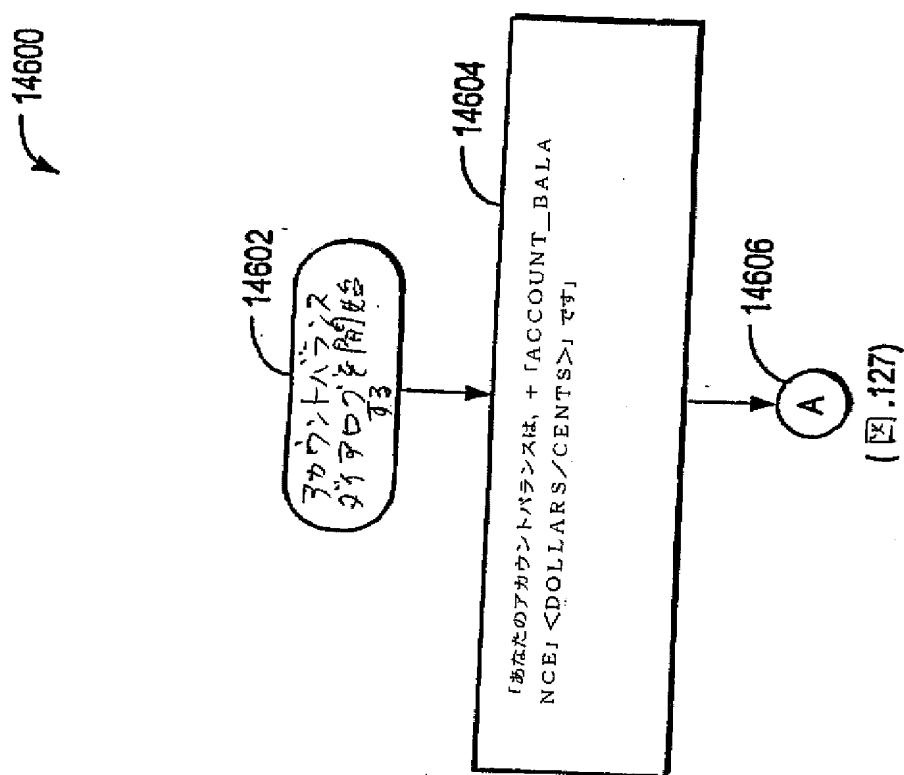
【図144】



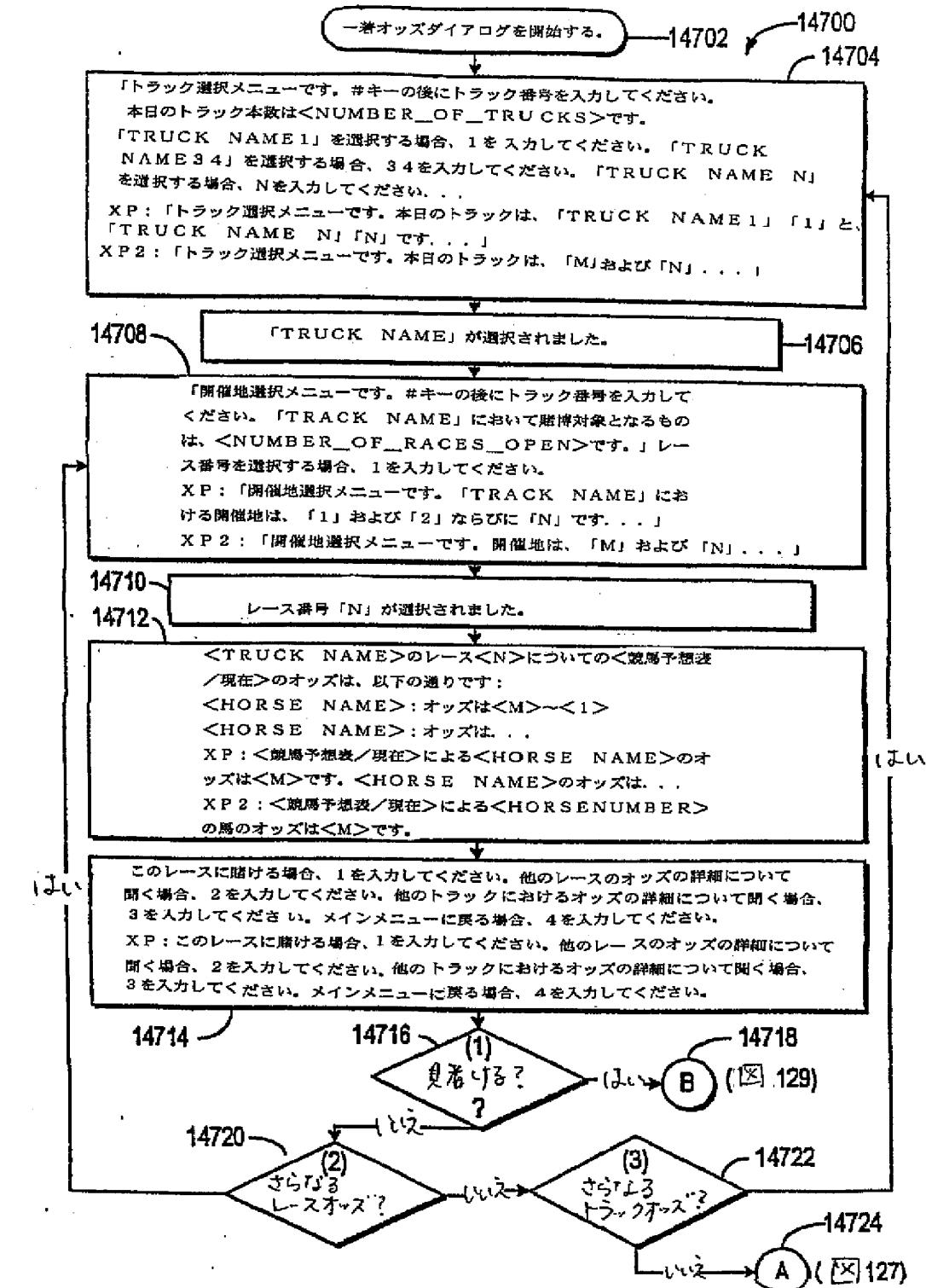
【図145】



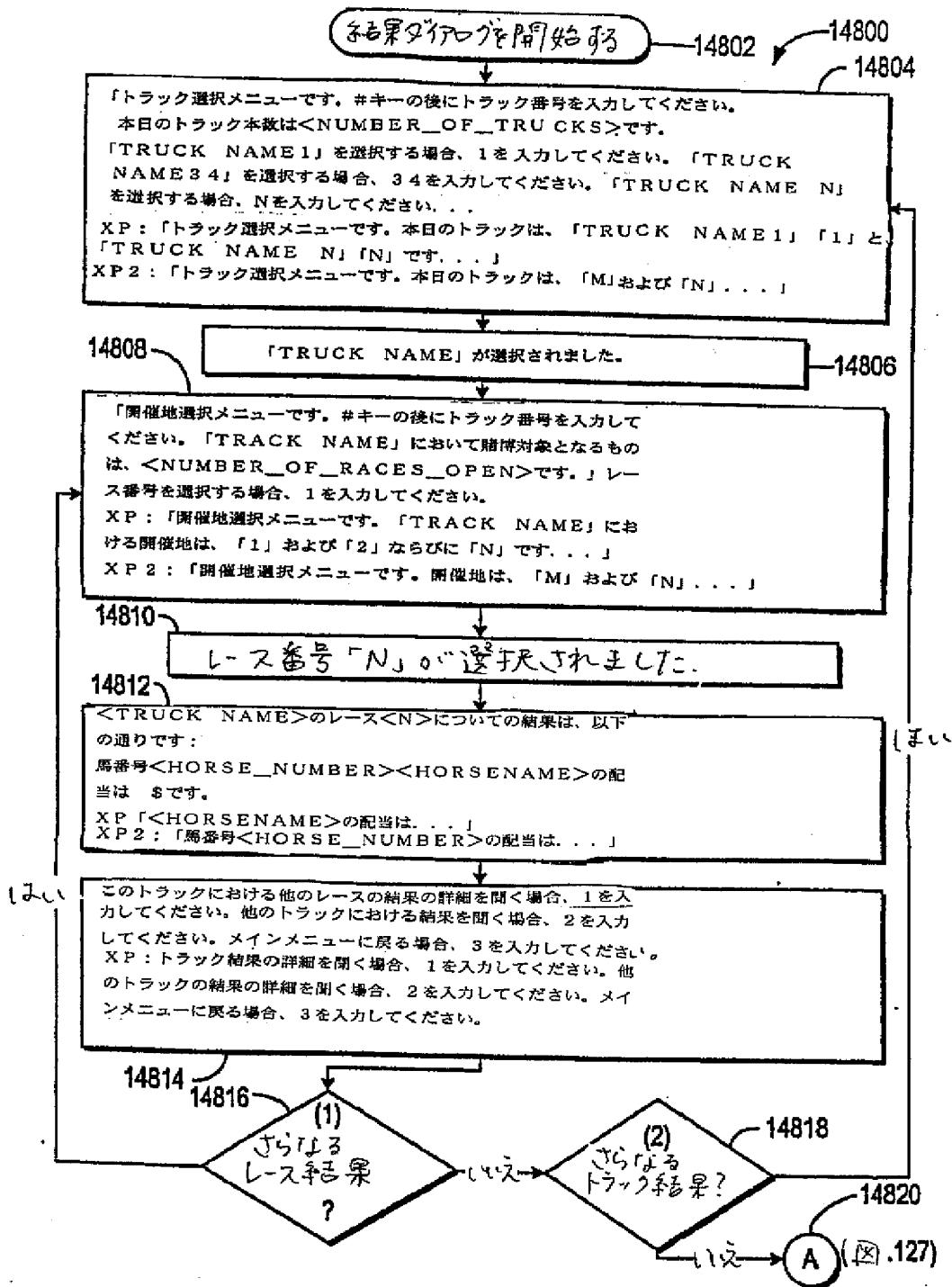
【図146】



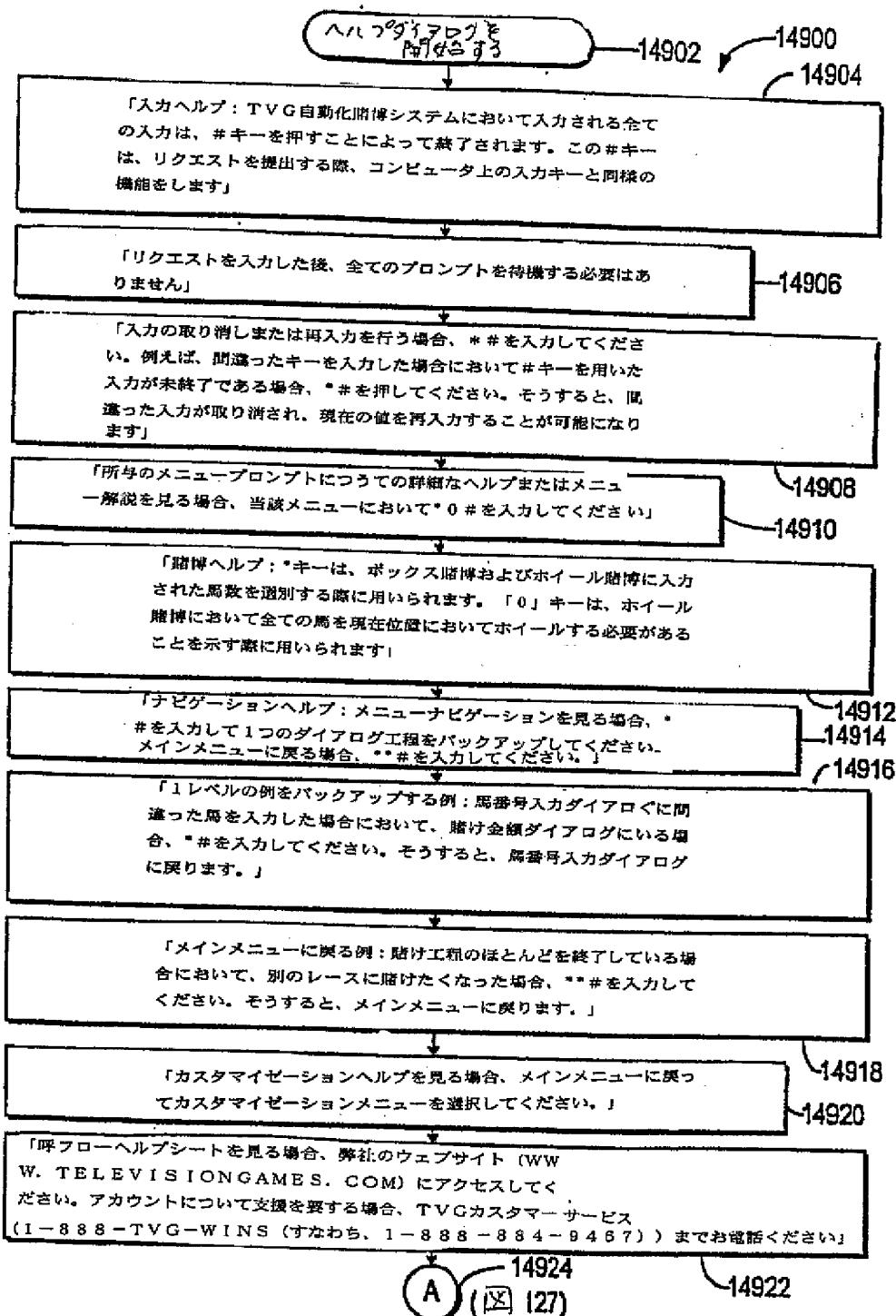
【図147】



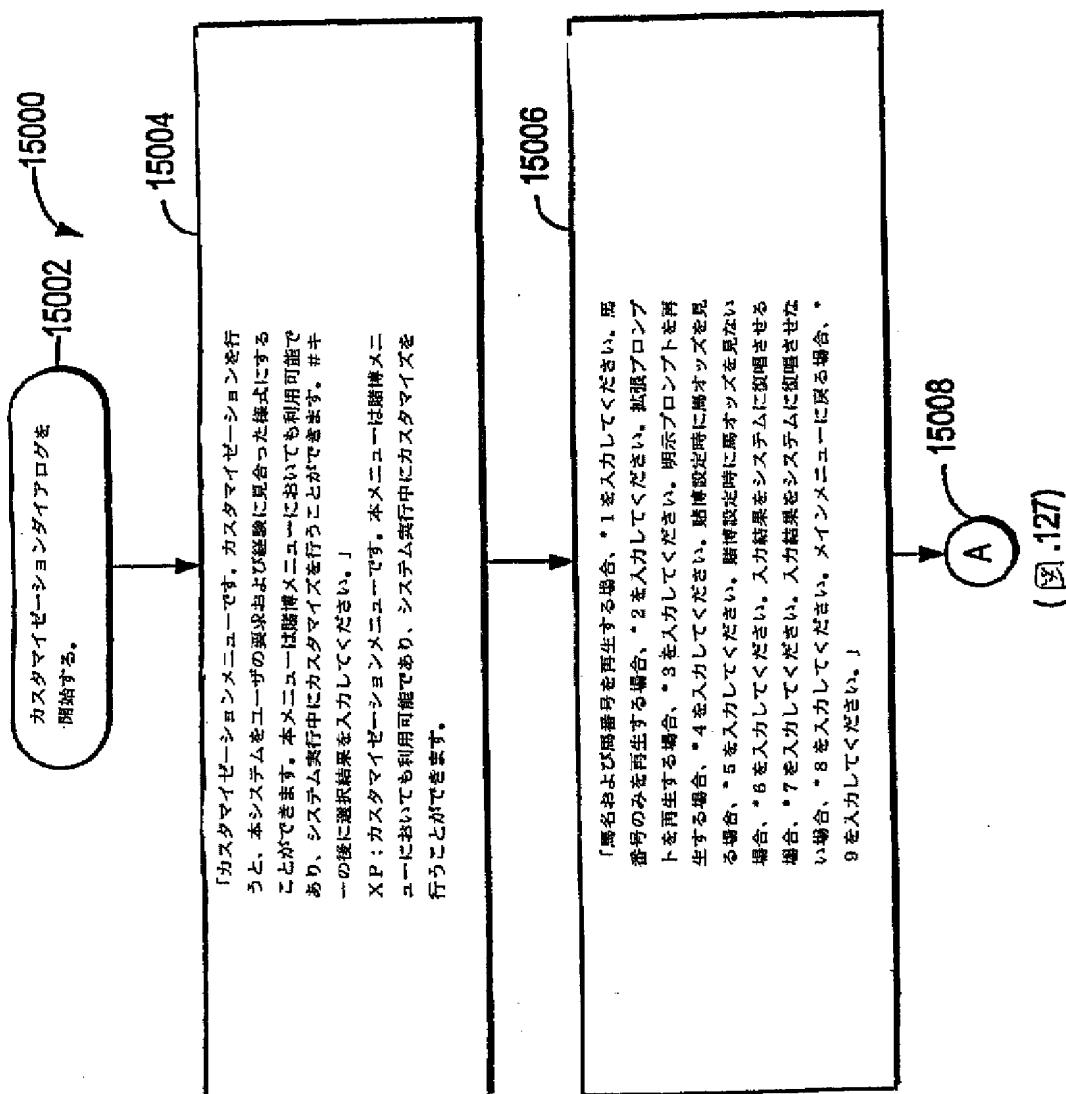
【図148】



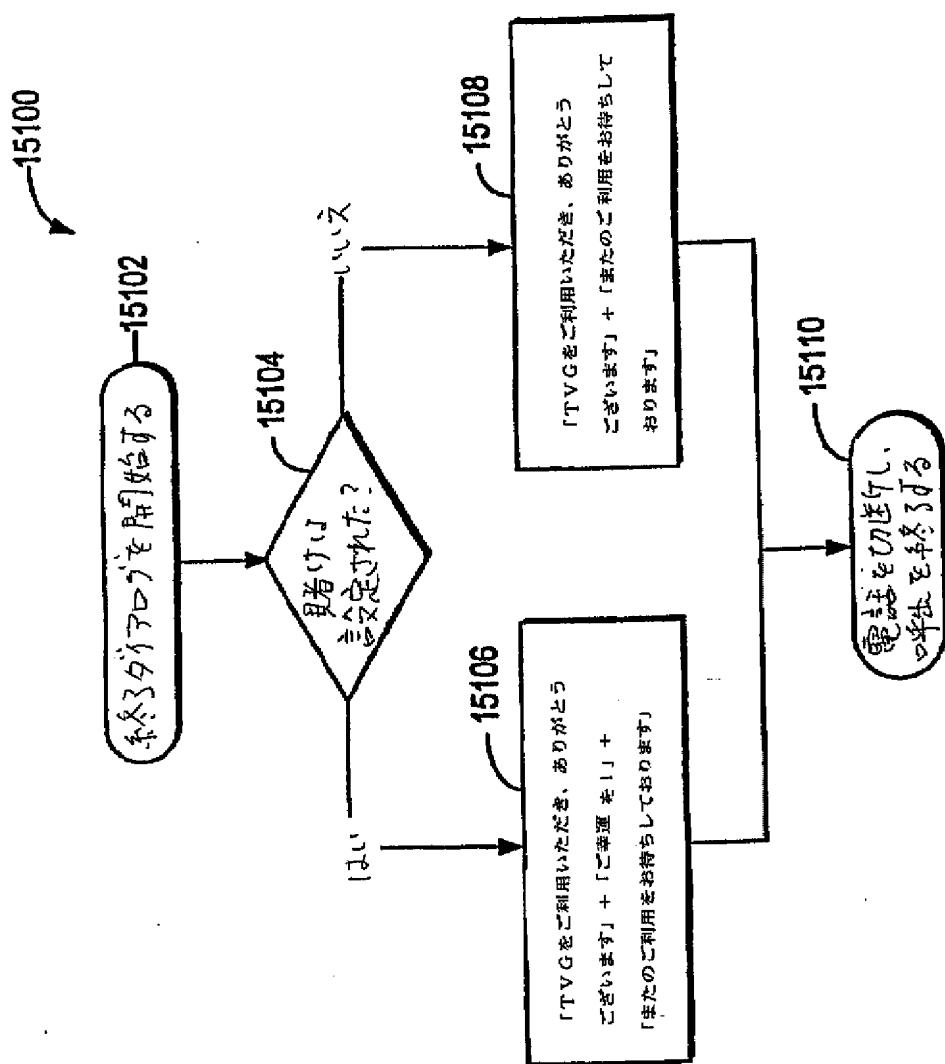
【図149】



【図150】



【図15-1】



## フロントページの続き

(81)指定国 EP(AT, BE, CH, CY,  
 DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT,  
 LU, MC, NL, PT, SE, TR), OA(BF,  
 BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GW,  
 ML, MR, NE, SN, TD, TG), AP(GH, GM,  
 KE, LS, MW, MZ, SD, SL, SZ, TZ,  
 UG, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ,  
 MD, RU, TJ, TM), AE, AG, AL, AM,  
 AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, BZ,  
 CA, CH, CN, CR, CU, CZ, DE, DK,  
 DM, DZ, EE, ES, FI, GB, GD, GE,  
 GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP,  
 KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR,  
 LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK,  
 MN, MW, MX, MZ, NO, NZ, PL, PT, RO,  
 RU, SD, SE, SG, SI, SK, SL, TJ,  
 TM, TR, TT, TZ, UA, UG, UZ, VN,  
 YU, ZA, ZW

(72)発明者 ハミルトン, ジョニ エル.  
 アメリカ合衆国 オクラホマ 74436,  
 ハスケル, ピーオー ボックス 1394,  
 サウス チッカソウ 101

(72)発明者 ザリン, ジョン シー.  
 アメリカ合衆国 ジョージア 30319,  
 アトランタ, エヌイー, レイク ハーン ドライブ 1400

(72)発明者 サターフィールド, ケビン ディー.  
 アメリカ合衆国 オ克拉ホマ 74132,  
 ツルサ, スイート 310, イースト  
 45ティーイチ ストリート 10810,  
 インテロシティ

(72)発明者 ボグ, ジェニファー エイ.  
 アメリカ合衆国 オ克拉ホマ 74105,  
 ツルサ, イースト 33アールディー プ  
 レイス 233

(72)発明者 ガラヒ, マソッド  
 アメリカ合衆国 コロラド 80027, ス  
 ーベリアー, ノース トレイズ ピーク  
 ドライブ 2802

(72)発明者 マクナット, リチャード イー.  
 アメリカ合衆国 コロラド 80026, ラ  
 ファイエット, ノブ コート 712

(72)発明者 アロンソン, トーマス エル.  
 アメリカ合衆国 コロラド 80304, ボ  
 ールダー, リッジ ドライブ 98